AÑO XV – TERCERA ÉPOCA – Número 51 - www.hobbypress.es/MICROMANIA

INCLUYE CD-ROM

Micromanía

Sólo para adictos

650 PTAS/3,91€

AHORA CON MÁS INFORMACIÓN Y NUEVO DISEÑO



Exclusiva

Star Wars. Episodio I
La Amenaza Fantasma y Racer

¡¡Las primeras imágenes de los nuevos juegos!!

PATAS ARRIBA

Black Dahlia
Sanitarium

Todos los secretos de dos grandes aventuras

INFORME ESPECIAL

Sonido Multicanal

Las nuevas tecnologías de audio

Nueva Sección

Zona Arcade

Punto de encuentro con la acción

HOBBY PRESS

X-WING ALLIANCE

El capítulo definitivo de La Guerra de las Galaxias

Micromanía
Sólo para adictos

Director
Domingo Gómez
Directora Adjunta
Cristina M. Fernández

Director de Arte
Jesús Caldeiro
Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo
Filmación
Roberto Cela, Constantino Fernández

Redactor Jefe
Francisco Delgado
Redacción
Gonzalo Torralba, Carlos F. Mateos, Santiago Tejedor
Francisco J. Gutiérrez (Internacional)
On Line
Lina Álvarez, Luis A. González,
David E. García,
Eva García
CD-ROM
Pablo Aguilar, Rafael Tarancón
Secretaría de Redacción
Laura González
Corresponsal
Derek de la Fuente (U.K.)
Colaboradores
Fernando Herrera, Carmelo Sánchez,
Juan Antonio Pascual, Santiago Erice,
Rafael Rueda, Ventura y Nieto
Guillermo de Cárcer, Enrique Bellón,
Cristina Plata, Sol Tomás,
Anselmo Trejo, Carmen Sánchez

Edita
HOBBY PRESS, S.A.

Director General
Karsten Otto

Subdirectores Generales
Rodolfo de la Cruz
Domingo Gómez
Amalio Gómez
Tito Klein

Director Editorial
Domingo Gómez

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Directora Comercial
Mamen Perera

MADRID: **María José Olmedo**, Jefa de Publicidad
<mjolmedo@hobbypress.es>
Diana Chicot, Coordinadora de Publicidad
<dchicot@hobbypress.es>
Calle Ciruelos, 4 - 28700
San Sebastián de los Reyes
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32
NORTE: **María Luisa Merino**
Amesti, 6 - 4º - 48990 Algorta - Vizcaya
Tel. 94 460 69 71 - Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: **Juan Carlos Baena**
<jcbaena@hobbypress.es>
Numancia 185 - 4º - 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34 - Fax 93 205 57 66
LEVANTE: **Federico Aurell**
Transits, 2 - 2º a - 46002 Valencia
Tel. 96 352 60 90 - Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: **Rafael Marín Montilla**
Murillo, 6 - 41800
San Lúcar la Mayor - Sevilla
Tel. 95 570 00 32 - Fax 95 570 31 18

Coordinación de Producción
Lola Blanco
Sistemas
Javier del Val
Fotografía
Pablo Abollado

Redacción y Suscripciones
C/ De los Ciruelos, nº 4
San Sebastián de los Reyes
28700 (Madrid)
Tel.: 91 654 81 99 / Fax: 91 654 86 92

Distribución **DISPAÑA, S.L.S. en C.**
Tel.: 91 417 95 30

Impresión: **Altamira**
Ctra. Barcelona, Km. 11,200
28022 Madrid Tel.: 91 747 33 33

Transporte: **Boyaca**
Tel.: 91 747 88 00

Esta publicacion es miembro de la Asociacion de Revistas de Información.

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

HOBBY PRESS es una empresa del grupo AXEL SPRINGER

Circulacion controlada por

sumario

4 Última Hora
Echa un vistazo a la actualidad más ardiente del mundo de los videojuegos.

14 Imágenes de Actualidad
Te traemos unas impresionantes ilustraciones de próximos lanzamientos.

16 Cartas al Director
Si hay algo que deba ser puesto en el ojo del huracán, éste es su sitio.

18 Avance Especial
Microsoft Gamestock 99
Estuvimos en la presentación anual que Microsoft hace de todos sus próximos proyectos, y así os lo contamos.

22 Avance Especial


Braveheart
Red Lemon está ultimando su nueva creación, «Braveheart», un programa de estrategia que toca el tema de las guerras en Escocia en el siglo XII.

24 Bibliomanía
Aquí podrás encontrar una selección de libros que tienen que ver con el mundo informático, con su comentario, su puntuación, su precio...

26 Tecnomanías
Aquí podrás encontrar todo aquello que hace revolucionar el sector informático, además de incluir ahora pruebas de alguno de los productos.

32 Informe Especial
Sonido multicanal envolvente
Todas las nuevas tecnologías de audio para ordenadores compatibles son analizadas para mostrarte lo mejor de cada una.

38 Zona Arcade


Lo que todos los adictos a los juegos de acción estábais esperando. Un recorrido por el mundo de los arcades 3D, simuladores deportivos, plataformas...

41 Previews
Si hay algo que verdaderamente te pueda poner los dientes largos, esa es la sección de Previews y todo lo que las compañías prometen en un futuro muy cercano.

62 El Club de la Aventura
El Gran Tarkilmar os trae toda la actualidad sobre el mundo de las aventuras gráficas, y otros temas para entrar en debate.

64 Informe Especial


Juegos Online: La experiencia definitiva
El mundo de los juegos en red está muy de moda, y por ello hemos querido traerte todo lo que debes saber sobre ellos en este reportaje especial.

editorial

Ha llegado la hora

Desde que Micromanía inició la andadura de su Tercera Época, hace algo más de cuatro años, han sido cincuenta números, cincuenta meses, durante los que hemos sido mensajeros de revoluciones tecnológicas, analistas de todo tipo de juegos, y testigos de las más importantes noticias relativas al mundo del software lúdico, con la única intención –siempre como proridad– de informar de la manera más seria y rigurosa, intentando entretener, al tiempo, al más exigente crítico de videojuegos: tú.

El prestigio de la revista que tienes entre manos no se ha ganado tampoco en estos cincuenta números. Mirando hacia atrás, han pasado casi quince años (¡¡15!!) desde que Micromanía naciera como lo que es, y pretende seguir siendo durante mucho tiempo, la mejor revista del sector, tal y como reza nuestro slogan, "sólo para adictos"; una publicación pensada para todos aquellos que saben lo que quieren, lo mejor, y no se conforman con menos.

Y tu exigencia, tu rigor y tu crítica nos han venido impulsando mes a mes, a hacer un poco mejor Micromanía. Sin embargo, cuatro años –¡cómo pasa el tiempo!– dan para mucho en este movido sector, que evoluciona a velocidad de vértigo. Por eso, hemos aprovechado el haber consumido un número tan redondo de meses para decidirnos a dar un giro a tu revista favorita, sin perder en ningún momento la seriedad y rigoi que la han caracterizado durante todo este tiempo. La intención es ofrecer más y mejor información, más crítica, si cabe, con nuevas secciones –una demanda masiva era la inclusión de un apartado dedicado a los juegos de acción, que inauguramos este mes–, más juegos, más reportajes, más... Micromanía. El cambio de diseño es sólo la guinda del pastel, en el intento de hacer más grande a Micromanía, sin renunciar a todo lo bueno que siempre has buscado, y esperamos que encontrado, en estas páginas.

Cambiar es bueno. Mejorar es bueno. Y ha llegado la hora de cambiar Micromanía para mejorarla, y para que tú sigas teniendo ésta como tu revista favorita por muchos años más. Acabamos de empezar una nueva andadura, que esperamos te satisfaga enormemente. Aunque, siendo el principio, debes estar atento y esperar más, muchas más sorpresas en los meses venideros.

Bienvenidos a la nueva Micromanía.

68 Escuela de Estrategas
El Estrategas Anónimo hace acopio de todas tus dudas para resolverlas, además de traerte la más ferviente actualidad del mundo de la estrategia.

70 Mega Juego: **Silver**
Descubre todas las excelencias que este programa, de la mano de Ocean e Infogrames, nos propone. Una mezcla de géneros tan genuinos como la aventura y el rol.

77 Punto de Mira
Todo lo que debes saber sobre los programas más novedosos que hay en el mercado, en estas páginas, todo con sus pros y sus contras, claro está. No dejes pasar, tampoco, las guías rápidas de **«X-Wing Alliance»** y **«Delta Force»**.

81 CDManía
En estas páginas podrás encontrar todo lo que contiene el CD-ROM de Micromanía, como las demos, las previews, la sección de ocio, la de multimedia...

86 Avance Especial



LucasArts: La Fuerza tiene un nuevo rostro
Te traemos, en rigurosa exclusiva, los nuevos proyectos que la compañía de George Lucas tiene en el punto de Mira. Dos juegos tan diferentes como ellos solos, basados en la nueva trilogía de «Star Wars». Sus nombres: **«Star Wars. Episodio 1. Racer»** y **«Star Wars. Episodio 1. La Amenaza Fantasma»**, uno un arcade de carreras y otro una aventura 3D.

124 Maniacos del Calabozo
Nuestro especialista en el apasionante mundo de los JDR te relata qué hay de nuevo, y de viejo, en tan simpar mundo.

126 Patas Arriba
En estas páginas podrás salir de toda duda si te atascaste en **«Sanitarium»**.

132 Código Secreto
Si eres de esos que les gusta saltarse las normas, ésta es tu sección, llena de trucos para tus juegos favoritos.

136 Patas Arriba



El segundo Patas Arriba que te traemos es **«Black Dahlia»**, así que ya no puedes decir que no te ayudamos.

146 SOS Ware
Si tienes que hacer alguna consulta, de cualquier tipo, ya sea sobre problemas con los juegos, de hardware o de software, nuestro especialista se encargará de solucionarla.

148 Escuela de Pilotos
Falcon 4.0 (y III)
El último artículo dedicado al simulador **«Falcon 4.0»** lo encontrarás en estas páginas, además de otros temas interesantes.

152 Panorama Audiovisión
Toda la actualidad del mundo del cine y de la música la podrás encontrar en esta interesante sección.

154 Byte Connection
Decubre las aventuras que nuestro espía particular na tenido a lo largo de su dura carrera.

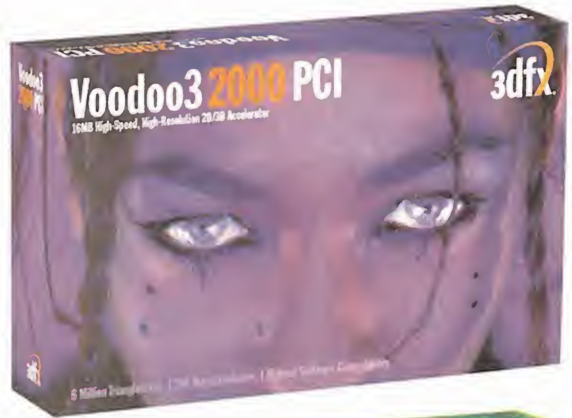
160 El Sector Crítico
Si hay algo que deba ser tratado con dureza, es aquí donde lo podrás encontrar. Comentarios ácidos, y no tan ácidos, sobre el panorama informático.

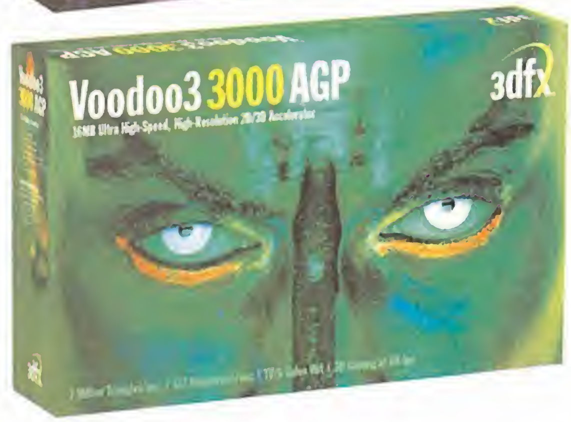
El escarabajo está de moda



Parece que últimamente el remozado modelo del Volkswagen Beetle se ha puesto de moda en el mundo de los videojuegos. Tras el acuerdo alcanzado por Microsoft para incorporar este modelo de vehículo en su inminente «Midtown Madness», Electronic Arts ha llegado a un acuerdo similar con la multinacional germana del automóvil para un juego basado exclusivamente en este coche, y que aparecerá para Nintendo 64, llamado «Beetle Adventure Racing». El juego se basa en el engine de «Need for Speed», y ofrece un enorme atractivo en múltiples facetas, con una sensación de velocidad realmente lograda.

Con nuevo "look"





3Dfx ya ha dado a conocer el nombre de los distribuidores de los nuevos modelos de tarjetas gráficas basadas en Voodoo3, en nuestro país. Los mayoristas encargados de su distribución en España serán UMD y Santa Bárbara, y a partir de la segunda quincena del mes de Abril se podrán adquirir en El Corte Inglés, FNAC, MIRO y Centro Mail.

Los únicos modelos que se podrán encontrar de momento en España serán la Voodoo3 2000 y la Voodoo3 3000, puesto que la 3500 no aparecerá en Europa hasta, posiblemente, bien entrado el verano, tras su distribución en Estados Unidos, el mercado más importante para la compañía. La Voodoo3 2000 aparecerá a un precio de 23.900 pesetas, y la Voodoo3 3000, a 34.900 pesetas.

3Dfx, además, ha cambiado su logo, y ha anunciado, como último movimiento de marketing, que sólo STB producirá, de momento, tarjetas gráficas basadas en el nuevo chipset.

Algo más que inspiración



Uno de los nuevos títulos de Accolade, «Demolition Racer», parece que puede llegar a ofrecer algo más que una ligera similitud con un clásico de Reflections que apareció hace ya unos añitos para PlayStation y PC, «Destruction Derby».

Ambos títulos tienen una temática similar –rallies de demolición–, y algunas de las opciones tanto de juego individual como en multiusuario de «Demolition Racer» presentan un "look" sospechasamente parecido al juego de Reflections y Psygnosis. Eso sí, la producción de Accolade aprovechará las más novedosas tecnologías para alcanzar unos niveles de calidad gráfica bastante notables.

Todos al salón



Del 20 al 23 de Mayo, en el Palacio de los Deportes de la Comunidad de Madrid, se celebra Expocómic 99, Salón del cómic, el rol, la estrategia y la ciencia ficción, en su segunda edición, y se incluye como un añadido especial, Expogames 99, dedicado a los videojuegos. Habrá mesas redondas, conferencias, campeonatos de juego en red y presentación de algunos de los títulos disponibles en el mercado. Se puede obtener más información en: www.dreamers.com/expocomic/index.htm

Plataformas en PC



Hammer Technologies ha lanzado «Mr Tiny», un simpático juego de plataformas para PC, protagonizado por un orondo y diminuto personaje, que se las tiene que ver con todo tipo de obstáculos y enemigos en escenarios tan conocidos como el interior de una vivienda, pero a un tamaño descomunal.

Nuevas licencias





Electronic Arts se ha hecho con los derechos de dsitribución de la nueva entrega de «Flight Unlimited» –la tercera– y «System Shock 2», ambos de Looking Glass Studios. Aunque aún no se han desvelado las principales características que tendrán ambos títulos, ni su fecha de lanzamiento, del último se sabe que se basará en el mismo engine de «Thief», y contará con unos algoritmos de inteligencia artificial tremendamente sofisticados.

Asimismo, E.A. ha logrado una licencia para el desarrollo de juegos de Formula 1, de manera oficial, tras un acuerdo alcanzado con la FIA. Estos juegos aparecerán en el mercado con el sello de EA Sports.

Los videojuegos se ponen de moda en las teleseries, a juzgar por el anuncio que hace Disney Channel España, de la próxima emisión de «Crash Zone», cuyo argumento gira en torno a las vivencias y aventuras de un grupo de jóvenes a los que una compañía de videojuegos contrata como testeadores de sus producciones, antes de lanzarlos al mercado.

Flash

Nuevas tarjetas gráficas **Guillemot**



El pasado 10 de Marzo, Guillemot anunció oficialmente las características de las nuevas tarjetas basadas en los chips TNT de Nvidia, que saldrán a la venta en un breve espacio de tiempo. Tres modelos diferentes, Maxi Gamer Phoenix 2, basada en el chip TNT VANTA, con 8 MB de memoria y un precio de 15.990 pesetas, y con formato AGP 4X, compatible con 2X; Maxi Gamer Xentor, con 16 MB de memoria, basada en el chip TNT2 y un precio de 24.990 pesetas, y Maxi Gamer Xentor 32, de similares características a la anterior, pero con 32 MB de memoria, tendrá un precio final de 39.990 pesetas.

Kalisto ha anunciado oficialmente el desarrollo de un título para Dreamcast, que se prevé estará listo para el momento en que la máquina sea lanzada en Europa. El juego se llamará «Alpha», y será una combinación de aventura y acción en una atmósfera de ciencia ficción. Una demo de «Alpha» se ha exhibido en una conferencia de desarrolladores, durante el pasado 15 de Marzo.

Parece que la tormenta sigue en ION Storm. Ante los problemas que no cesan en el desarrollo de «Daikatana». La última noticia es que EIDOS ha enviado –una decisión extremadamente inusual–, a uno de sus directores, John Kavanagh, a poner orden en la compañía. Según EIDOS, la fecha de salida del juego debería ser Junio, pero ciertos rumores apuntan a Septiembre como algo mucho más probable. Momento en el que, por cierto, «Quake III» debería estar ya en la calle. ¿Demasiado tarde para John Romero?

Flash

Robos de coches en tu PC





DMA ha anunciado el lanzamiento de un "add on" para «Grand Theft Auto», cuyo escenario es la ciudad de Londres. Más misiones, alguna nueva opción de juego y la misma diversión y originalidad de «Grand Theft Auto» estarán disponibles en este disco de misiones, que viene a añadir más horas de entretenimiento –y actividades delictivas– a este excelente juego de la compañía británica.

¿Más allá de **«Quake III»?**









Insomnia Interactive, compañía de los países nórdicos, que se encuentra en pleno desarrollo de «Decay», un título de acción 3D en perspectiva subjetiva, ha dado a conocer los primeros detalles del engine gráfico que usará su producción –prevista para finales de este mismo año–, en los que se puede apreciar una revolución tecnológica, en base a los juegos hoy conocidos, que puede plantar una durísima batalla al mismísimo «Quake III». Si todo lo que afirman en Insomnia es cierto, «Decay» se puede convertir en el juego a batir –al menos en técnica–. Algunos detalles del engine hablan de texturizados en 32 bit, múltiples procesos de generación gráfica escalables al uso de doble procesador principal, renderizado de curvas bezier y NURBS, bumpmapping, iluminación dinámica real, en tiempo real –sin uso de mapas de luces–, sombreados Phong y Blinn en tiempo real, sistemas avanzados de aceleración de partículas y metapartículas, etc.
Algunas de las más primitivas imágenes del juego, distribuidas por Insomnia, ya demuestran un aspecto excelente de lo que puede llegar a ser «Decay».

La nueva **imagen** de Francia

cryo INTERACTIVE

Cryo Interactive ha decidido que, tras más de un lustro con el mismo logo identificativo de su compañía –la muchacha congelada en una cámara criogénica–, había llegado el momento de cambiar, habida cuenta también de la nueva estrategia de marketing de la compañía, por la que además de desarrolladores se convierten en distribuidores de títulos de otras compañías. El primero de estos juegos ha sido «Ring», y para el futuro ya se barajan otros nombres como «Fausto».

Carreras en **Dreamcast**



Bizarre Creations, uno de los principales desarrolladores europeos de Dreamcast, y creadores de «Formula 1» en PC y PlayStation, han presentado oficialmente las primeras imágenes de lo que será «Metropolis Street Racer».
Este título aparecerá, según se ha confirmado, como uno de los juegos disponibles en el momento del lanzamiento de la consola en Europa, y está basado en espectaculares competiciones automovilísticas en entornos urbanos, exclusivamente.





Sony anuncia el lanzamiento de una línea de «Dual Shock» de colores, que están en la calle a partir del día 26 de Marzo. Cuatro modelos diferentes en azul, verde, negro y transparente están a disposición del público, al mismo precio que el pad original.

Tras la demostración de «Quake III» en el Macworld, parece que el ordenador de Apple tienen un brillante futuro por delante. Al lanzamiento de los últimos modelos G3 con la Rage 128 Fury integrada de serie, se anuncia en Inglaterra el lanzamiento de nuevas publicaciones dedicadas a los videojuegos en este formato, y Apple, por su parte, ha firmado un acuerdo con EIDOS para distribuir «Tomb Raider II» o «Tomb Raider Gold» –a elegir– gratuitamente, al adquirir el nuevo MAC OS 8.5.

Flash

Primeras imágenes





Monolith ha distribuido las primeras imágenes de «Sanity», de acción real del juego. Este título está basado, técnicamente, en el nuevo engine gráfico LithTech 2, desarrollado por la compañía, y se trata de acción en tercera persona. En las imágenes se puede apreciar el excelente trabajo que se está realizando en el diseño gráfico, así como una atención a los detalles realmente espectacular. Aún no existe fecha definitiva para el lanzamiento de «Sanity».

Anuncios **y retrasos**



Sega ha anunciado oficialmente que «Shenmue», la superproducción para Dreamcast que Yu Suzuki está llevando a cabo, a caballo entre la aventura, el rol y los juegos de lucha, aparecerá como una serie, cuya primera parte se lanzará en Agosto del 99 en Japón, y la segunda a finales de año.
Este proyecto viene a ser el título técnicamente más avanzado para Dreamcast, apareciendo en algunos momentos como una auténtica película de imagen sintética, en lugar de un videojuego en tiempo real. Contará con más de 500 personajes en su historia, cada uno con su propia personalidad, y tecnológicamente ofrecerá detalles tan asombrosos como los algoritmos creados para el movimiento de dedos de las manos, algo casi imposible de conseguir hoy día. El precio de la primera parte de «Shenmue» rondará las 4.000 pesetas, según rumores.









DICEN QUE LA MUERTE NO CONOCE EL DOLOR...
• Magnífico combate sangriento cara a cara.
• Exploración y resolución de puzzles.
• 16 fantásticos y enormes niveles.
TODO ESTÁ A PUNTO DE CAMBIAR
PC CD
PlayStation
LEGACY of KAIN
SOUL REAVER
CRYSTAL DYNAMICS
EIDOS INTERACTIVE
Crystal Dynamics, el logo de Crystal Dynamics, Legacy of Kain: Soul Reaver y los personajes relatados son marcas de Crystal Dynamics. © 1999 Crystal Dynamics. © y Publicado por Eidos Interactive Limited 1999. Todos los derechos reservados.
"" y "PlayStation" son marcas de Sony Computer Entertainment Inc.
PROEIN
Av. Burgos, 16 D. 1º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70
www.proein.com

Noche de miedo

Nihilistic Software y Activision, en colaboración con White Wolf Publishing, creadores del juego de rol original, anuncian «Vampire, The Masquerade. Redemption», un título que pretende combinar JDR y acción a partes iguales. Una magnífica ambientación y un diseño gráfico espectacular son sus credenciales, y sus desarrolladores proceden de los grupos que crearon, entre otros, «Jedi Knight», «Descent», «Requiem» y «Dissolution of Eternity», lo que da una garantía del talento atesorado en Nihilistic.







Tras dos años de actividad, Psygnosis España cierra sus oficinas. La reestructuración de la compañía, tras la compra por Sony del total de las acciones de Psygnosis, afecta también al Benelux, Francia, Alemania y Escandinavia. Sólo la oficina de Liverpool permanecerá abierta como cuartel general de Psygnosis.

Hasbro ha adquirido la licencia de «Tetris» para desarrollar una serie de nuevos títulos con la base del programa diseñado por Alexey Pajitnov, para PlayStation y PC. Algunas de las novedades que se barajan en torno a estos nuevos juegos no sólo afectan a la tecnología, sino que se habla de opciones multiusuario realmente innovadoras.

Flash

Para todos los públicos





Newsoft anuncia el lanzamiento de un título que, por su estilo y diseño, parece orientado a los más pequeños de la casa, llamado «Napion 3D». Es un plataformas 3D, dotado de simpáticos detalles de diseño y acción, y que aparece sólo para PC. No soporta aceleración 3D, pero es compatible con DOS, y está realizado para funcionar con PCs de gama baja.

Atracciones animadas



La segunda parte de uno de los juegos de estrategia más originales de todos los tiempos está en camino. Bullfrog ha anunciado oficialmente el lanzamiento de «Theme Park 2» para este mismo año, aunque sin concretar una fecha definitiva.
El juego, basado en la misma idea del título original –la gestión de parques de atracciones en sus más mínimos detalles–, está sufriendo un considerable lavado de cara en lo que al apartado gráfico se refiere, en comparación con el primer programa. Un entorno totalmente 3D poligonal será la base de «Theme Park 2», e incluirá diversas secuencias cinemáticas, al igual que ocurría con su predecesor.

Visitamos las sedes de **Blizzard, Sierra y Valve Studios**


Team Fortress II


Gabriel Knight III

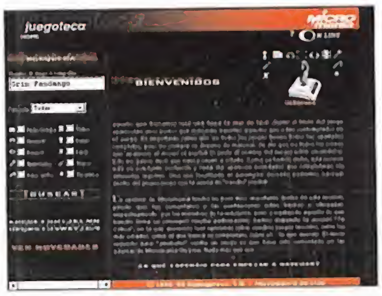

Homeworld


Diablo II

El pasado día 9 de Marzo, y durante una semana, tuvimos la suerte de desplazarnos hacia los centros neurálgicos de tres de las compañías que más van a dar de qué hablar en meses venideros. Blizzard, donde nos fue presentado «Diablo II», un bombazo seguro para después del verano y más que sobresaliente continuación de uno de los mayores éxitos de esta empresa, con nuevos personajes, habilidades, hechizos y unos mapeados doce veces más grandes; Valve Studios, lugar en el que pudimos participar en unas reñidas partidas en red contra el equipo programador de «Team Fortress Classic» y «Team Fortress II», ambos basados en el engine de «Half Life» y realizados pensando en el juego en red exclusivamente; y Sierra, que está preparando más de una sorpresa para el futuro, las cuales ya tienen nombre: «Homeworld», un juego de estrategia tridimensional en tiempo real situado en un lejano futuro donde dos razas luchan entre sí por el dominio de la galaxia; «Pharaoh», la versión egipcia de «Caesar III», en el que podremos construir hasta las legendarias pirámides y «Gabriel Knight III», la tercera parte de un clásico dentro del género de las aventuras gráficas, ahora con gráficos poligonales y unos enigmas dignos de una mente retorcida. Todo esto os lo contaremos más extensamente el mes que viene gracias al reportaje que estamos preparando en estos momentos, lleno de sorpresas y noticias interesantes.

Micromanía en la red

Aprovecha este rincón para hacerte oír. **Opina** sobre tus juegos favoritos



Micromanía On Line te ofrece una ayuda para esos juegos con los que tienes dificultades





Aquí podemos ver «Total Annihilation» en imágenes. **¿No os apetece ver alguno más?**



Actualiza las versiones de tus juegos. Parchéalos con el material de la **JUEGOTECA**



Una sencilla búsqueda y **tus problemas se acabarán**. Simplemente, pon el nombre del juego o compañía a buscar y deja al programa que haga el resto

Iniciamos aquí un nuevo apartado que pretende tener a Micromanía On Line como protagonista. Una vez al mes estaremos aquí para contaros lo más interesante que ha pasado por las páginas de nuestra revista electrónica. Serán muy diferentes los temas que abordaremos: noticias destacadas, nuevas secciones... ni siquiera tiene por qué ser un tema concreto al mes, podemos hablar de infinidad de cosas. Este mes, por ser el primero, lo dedicaremos a nuestra última sección en aparecer: la JUEGOTECA.

Antes de nada, y como puede haber algún recién llegado, queremos decir que Micromanía On Line ha cumplido un año en estos días. Juntos hemos ido aumentando nuestras visitas día tras día, creciendo como la espuma, y esperando siempre ofreceros lo mejor. Bajo este espíritu nació la JUEGOTECA hace un par de meses.

LA JUEGOTECA

Al poco tiempo de crear Micromanía On Line comenzaron a llegar cientos de e-mails a nuestra redacción rogándonos encarecidamente la creación de una sección en la que se aglutinase toda la información que los "jugones" buscan desesperadamente por la Red. Nos pusimos manos a la obra y pretendimos crear un espacio dedicado en exclusiva a este aspecto. Y nació lo que bautizamos como la JUEGOTECA.

Este es un rincón en el que aparecen los últimos parches, demos, imágenes, previews, reviews, trucos, patas arriba y un apartado dedicado a que podáis expresar vuestra opinión: TU CRÍTICA. Con el simple hecho de que uno de los juegos que aparecen en esta sección tenga una review en la revista de papel, ya es posible que vosotros emitáis vuestras críticas con el aliciente de que las mejores serán publicadas para vuestro disfrute y el del resto de aquellos que las consulten.

Se consolida así lo que pretendemos que sea una de las mayores zonas de utilidades para juegos de habla hispana de todas cuantas existen en la Red. Poco a poco lo vamos consiguiendo, pero ahora nos falta vuestro apoyo, que las consultéis, y que después nos digáis qué os parecen. Recordad que para todo este tipo de cosas tenemos habilitado un buzón (sugerencias.micromana@hobbypress.es) en el que nos gustaría que os hicierais oír.

EL CHAT

El segundo punto candente de Micromanía On Line y, en esta ocasión, de todas las revistas on line del grupo Hobby Press, es la agrupación para formar un solo chat. PCmanía, Netmanía, Micromanía, RCModel y Hobby Consolas. Cada revista pasa a ser un canal. De hecho, todos pueden entrar ahora desde la home de Hobby Press, y más exactamente desde www.canaldinamic.es/CHAT/chat.html, eso no significa que sólo se pueda acceder desde esa dirección; Micromanía conserva su antigua dirección, o lo que es lo mismo www.canaldinamic.es/MICROMANIA/CHAT/chat.html, y de la misma manera conserva su registro, sus caritas y la posibilidad de enviar mensajes cortos a otros usuarios. Os esperamos a todos aquí, en el chat de Hobby Press; os esperamos en el popular chat de Micromanía.

LOS FORUMS: EL TEMA MÁS CANDENTE

Parece que es norma que cada mes surja un tema en los forums que por unas cosas u otras despierta el interés de una gran parte de los participantes. En esta ocasión el argumento central ha sido la información sobre los diversos descodificadores que circulan por la Red para ver de manera gratuita, y nosotros añadimos ILEGAL, Canal+ y otras televisiones de pago de cualquier parte del mundo –tan sólo es cuestión de una buena parabólica–. En ningún momento pretendemos fomentar la piratería en estos forums, pero tampoco queremos pecar de censores y hemos permitido que ciertos comentarios trasciendan desde nuestro forums.

Algo parecido ocurrió el mes apasado, cuando ante la llegada del famoso UltraHLE, el tema de los emuladores estalló como una bomba que se distribuyó por nuestros forums en forma de pequeñas contribuciones. "ROMS" se convirtió en muy poco tiempo en una de las palabras más repetidas. Preguntas, respuestas, súplicas de direcciones en las que encontrar direcciones...

Como conclusión a todo esto, tan sólo nos queda preguntarnos: ¿es Internet un lugar sólo apto para este tipo de actividades? Por nuestra parte queda más que demostrado que no, ya que día a día hacemos uso de esta tecnología para comunicarnos y sumergirnos en zonas de las que obtener noticias, pero ante tanta pasión por este tipo de cosas, y situaciones, uno no puede hacer oídos sordos y las preguntas le asaltan.

Y este ha sido nuestro especial de este mes. En Mayo veremos con qué os sorprendemos.


MACHINES
EL COMBATE PROGRAMADO
Machines ofrece un universo 3D en tiempo real que lleva el género de juegos de estrategia a una nueva dimensión.
Descubre y construye centenares de instalaciones, edificios y máquinas diferentes. Desarrolla nuevas herramientas de ataque y defensa en los laboratorios de investigación
Toma el control de una generación de robots futuristas.
Tú misión: poblar y conquistar nuevos planetas.
Administra recursos, expande tu ejercito y destruye batallones de máquinas enemigas.
Espía y sabotea a las tropas enemigas. Reduce a tus adversarios desde sus propias líneas.
PC CD
MACHINES TM & © 1999 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Developed by Charybdis Ltd. All Rights Reserved. Acclaim TM, ® & © 1999 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved.
Acclaim

Premios Hobby Press

El pasado 11 de Marzo, celebramos la fiesta de entrega de Premios Hobby Press en el Palacio de Gaviria, Madrid, a aquellos títulos, compañías, y demás farándula del mundo de los videojuegos que vosotros, los lectores de las diferentes revistas que componen el grupo, habíais otorgado con anterioridad. La fiesta fue un gran éxito, como lo demostró la presencia de todas y cada una de las personas del sector que fueron invitadas.



Karsten Otto, Director General de Hobby Press, dedicó unas palabras al grupo editorial y sus grandes logros, lo que sirvió de apertura a la gran noche.



Guillermo Fesser, a la izquierda, y Juan Luis Cano, a la derecha, cuerpo y alma de Gomaespuma, amenizaron la entrega de Premios Hobby Press con su gran sentido del humor, además de entregar los galardones.



Uno de los momentos álgidos de la entrega de premios fue, precisamente, justo antes de comenzar la misma, en la presentación del grupo editorial. Uno de los componentes de Gomaespuma estuvo bromeando con nuestro Director General.

Los encargados de presentar tan simpar entrega de premios fueron, ni más ni menos, que el famoso grupo de humor Gomaespuma. Con ese don de hacer reír a los contertulios, y ese desparpajo con el que cuenta mencionado dúo, hizo una pequeña introducción contando la historia de esta empresa que supone Hobby Press. Entre grandes notas de humor, como podéis imaginar, presentaron al Director General de Axel Springer España –empresa que, como sabéis, hace poco menos de un año adquirió al grupo Hobby Press–, Karsten Otto, quien tomó la palabra para hablar del grupo alemán a nivel mundial, para pasar después a hacerlo sobre Hobby Press en concreto, y de los objetivos y metas que se han planteado para seguir siendo líderes del mercado, no ya sólo del mundo de las revistas de videojuegos, si no también con aquellas pertenecientes al grupo, que nada tienen que ver con este mundillo, como el sector de la decoración y de las revistas femeninas, de los que también la multinacional alemana tiene un trozo bastante grande del mercado.

Después de una serie de datos sobre la evolución de la multinacional, Gomaespuma tomó el mando y empezó el recital para dar a conocer los ganadores de los diversos premios que allí se dieron, y entregarles el trofeo, mientras los diferentes personajes que allí se dieron cita daban buena cuenta del ágape que se les había preparado.

El dúo humorístico empezó con los premios que los lectores de Nintendo Acción habían elegido, luego le siguieron los de Micromanía, Hobby Consolas, para terminar con los premios otorgados por PCManía. Más de 35 premios fueron entregados esa noche y, aunque muchos de los asistentes no obtuvieron premio, de lo que sí podemos estar seguros es de los muchos lazos profesionales que se estrecharon por el hecho de conocernos, personalmente, todos los del sector.

Los recuadros que acompañan al artículo ilustran los distintos premiados de Micromanía, y que hemos agrupado por compañías, y donde podréis observar los diferentes premios que se dieron.

Esperamos que el año próximo esta entrega de premios sea, como mínimo, igual o mejor que ésta, dando las gracias por la colaboración a todos los lectores de Micromanía, y al resto de revistas hermanas que conviven en esta casa.

Electronic Arts



Ya sea por la calidad de sus juegos, por su jugabilidad, o por el aluvión de programas que tienen en el mercado español, Electronic Arts fue una de las grandes triunfadoras de la noche, junto con Proein. Los premios para los muchachos de EA fueron los que siguen a continuación:

Mejor juego de Aventura/Rol: The Curse of Monkey Island.

Mejor Arcade: Need for Speed III: Hot Pursuit

Mejor Simulador: FIFA 99

Mejor Compañía: Electronic Arts

En la imagen que acompaña estas líneas se pueden ver a Roberto Rollón, Director de Marketing de Electronic Arts –a la izquierda–, y a Nacho Hernández, Product Manager de E.A. –a la derecha–, recibiendo los premios de la mano de Gomaespuma, quienes no se redimieron a la hora de meterse con ellos. Seguro que alguno se molestó, pero de lo que sí estamos convencidos es que la mayor parte de los asistentes se desternillaron de la risa con los comentarios del dúo.

Sony



En una noche como esa, no podía faltar el más grande dentro del sector de la consolas, Sony, con su PlayStation, con un volumen de ventas de la misma que ha sobrepasado, casi con total seguridad, todas las expectativas que la compañía se hizo en el momento de su lanzamiento. Su premio:

Mejor Consola: Sony PlayStation

Fue el último premio otorgado por Micromanía esa noche, y lo pasó a recoger Fátima Aldama, Directora Comercial de Sony Computer Entertainment España.

Proein

La otra compañía triunfadora de la noche fue la distribuidora española Proein, que también obtuvo una gran cantidad de premios a varios de sus productos –los mejores, según todos vosotros, los lectores–. Estos son los que recibieron, y así os lo contamos:

Mejor Juego de Acción: Quake II

Mejor Juego de Estrategia: Commandos: Behind the Enemy Lines

Mejor Equipo de Programación: Pyro Studios

Mejor Juego del Año para PC: Commandos: Behind the Enemy Lines

El grupo de humor Gomaespuma también tuvo sus ocurrencias con los chicos de Proein, y también provocaron las carcajadas entre el resto de los asistentes, lo que sin duda todos pudimos agredecer.



En la imagen podemos ver a Mercedes Rey, junto con Ignacio Pérez, Director General de Proein, y Gonzalo Suárez, Director de Proyecto de Commandos de Pyro Studios, recogiendo sus premios.



Mercedes Rey, Directora de Marketing y Producto de Proein, recoge el premio al Mejor Juego de Acción, «Quake II».



Gomaespuma bromeó de lo lindo con los chicos de Pyro Studios, todos ellos bastante jóvenes, como se puede apreciar en la imagen.

3Dfx

En el tema de hardware, no podía por menos que llevarse el premio una compañía tan carismática como 3Dfx, por su concepto revolucionario de llevar las tres dimensiones de una manera perfecta a los PCs.

Su premio: Mejor Hardware para PC: 3Dfx Voodoo Banshee.

La persona encargada de recoger el premio fue Suzanne Smith, Country Manager de Text 100 –agencia de prensa de 3Dfx–.





Nintendo

Como el mundo de las consolas está muy arraigado en Micromanía, no podía por menos que haber un premio para el mejor juego referido a la plataforma de las consolas.

Mejor Juego para Consola: The Legend of Zelda. Ocarina of Time

Rafael Martínez, Director de Marketing de Nintendo España, fue el encargado de recoger tan preciado premio.



Slave Zero

Accolade se quiere subir al carro de los juegos de acción en 3D, y quiere hacerlo a lo grande. Sin embargo, a diferencia de la multitud de títulos que toman la acción en perspectiva subjetiva como base, «Slave Zero» asume una visión en tercera persona del protagonista, un gigantesco robot que se ve envuelto en cruentas batallas situadas en entornos urbanos, en los que diversos monstruos mecánicos le dan la réplica en su acción.









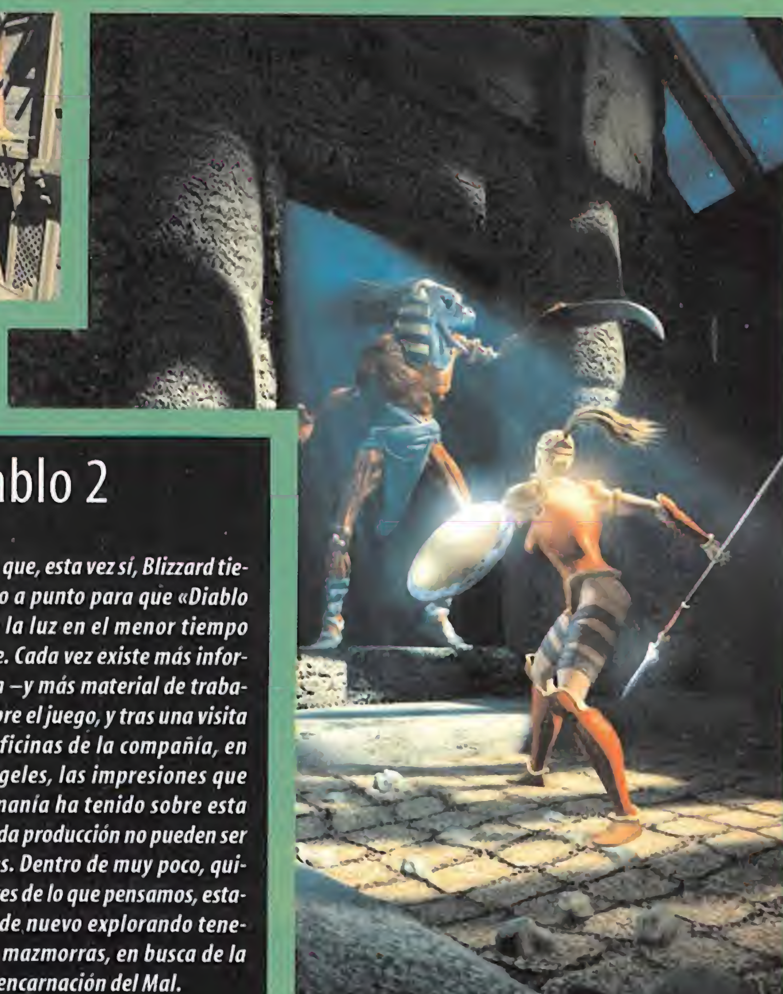


Soul Reaver Legacy of Kain

La segunda parte de aquel fascinante título protagonizado por Kain, un caballero convertido en vampiro, en busca de venganza, está cada vez más cerca de su lanzamiento. Ahora, sus creadores han sumergido al protagonista en un entorno totalmente 3D, y en una perspectiva en tercera persona, en un estilo muy similar al que «Heretic II» presentó en su día. Se habla de una ambientación fabulosa y de unos efectos visuales realmente impresionantes.







Diablo 2

Parece que, esta vez sí, Blizzard tiene todo a punto para que «Diablo 2» vea la luz en el menor tiempo posible. Cada vez existe más información –y más material de trabajo– sobre el juego, y tras una visita a las oficinas de la compañía, en Los Ángeles, las impresiones que Micromanía ha tenido sobre esta esperada producción no pueden ser mejores. Dentro de muy poco, quizás antes de lo que pensamos, estaremos de nuevo explorando tenebrosas mazmorras, en busca de la nueva encarnación del Mal.

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.

APUESTA POR LA TRADUCCIÓN

Me gustaría utilizar esta carta para comunicarles una idea que se me ha ocurrido y que aunque parece descabellada, podría resultar. El tema es que soy un aficionado a las aventuras gráficas, a los juegos de estrategia y a los de inteligencia, que incluyan puzzles y cosas de esas, siempre me he quedado con ganas de comprar juegos como «Phantasmagoria», «Phantasmagoria II», «The 7th Guest» o «The 11th Hour», por citar algunos, pero el hecho de que estén en inglés ha sido un impedimento para que lo hiciera. Leí hace tiempo que sería muy poco probable que los tradujeran, por no decir imposible, pero si nos uniéramos una cantidad considerable de aficionados y cada uno escribiese una carta pidiendo su traducción y comprometiéndose a comprar el juego, tal vez lo hicieran.
Podríais publicar en una página de la revista algunos juegos buenos que no hayan sido traducidos al castellano, facilitando los datos de la distribuidora y su dirección, para así, los interesados, poder escribir una carta en la que reivindicar nuestro derecho a disfrutar de sus títulos, pero en nuestro idioma. Seguro que no soy el único que está interesado en este tema y también doy por cantado que si la empresa puede asegurarse unos miles de ventas más de un producto en concreto, no podrá negarse a dar ese paso.

Ángel Sánchez. Madrid.

Tu idea sería magnífica si de verdad llegase a funcionar. Todas las empresas distribuidoras de juegos le están dando hoy día una importancia capital al asunto de las localizaciones de sus productos y, de hecho, siempre que es posible, así lo hacen. Si un juego no sale traducido es, en ocasiones, porque tras hacer un estudio de mercado, el coste es excesivo en relación al índice de ventas que éste va a tener o porque no merece la pena llevar a cabo tal acción, como puede ser con los arcades, que prácticamente no tienen texto.
Los ejemplos que nos dices tienen el problema de que fueron distribuidos hace bastante tiempo antes del boom de las traducciones, por lo que ese hecho era algo prácticamente impensable. Sin embargo, apoyamos tu moción y te instamos a que continúes con tu reivindicación por un software completamente en castellano.

LO QUEREMOS TODOS

Quiero comprarme un juego que me proporcione muchas horas de entretenimiento y que sea lo más largo posible. ¿Qué juegos me recomendáis que den muchas horas de entretenimiento? ¿«Silver» me dará lo que busco?
También me gustaría saber si «Music», un juego para crear música en PlayStation, saldrá para ordenador.

Iñaki Fernández. San Sebastián.

Además del «Silver» que sí que tiene muchas horas de aventura por delante, además de un cuidado argumento, podríamos recomendarte «Baldur's Gate», uno de los mejores juegos de rol del momento y, ya dentro del género de la estrategia, el «Warhammer 40.000: Chaos Gate», la mejor conversión hacia el ordenador de los juegos de Games Workshop.
En cuanto a lo de «Music», decirte que no va a salir una conversión de este juego para PC, pero que, por suerte, los usuarios de ordenador contamos con muchos más títulos de estas características que los consoleros y aprovechándonos de las superiores posibilidades de las tarjetas de sonido.

TARJETA ACELERADORA OBLIGATORIA

Os escribo para saber si con un Pentium II 333, con 64 MB de RAM, SVGA y CD-ROM de 32X, me irá bien «Resident Evil 2» sin tarjeta aceleradora 3D.

Victor Barrera Arco. Granada.

Desgraciadamente, el uso de una tarjeta aceleradora 3D es obligado para poder disfrutar de este gran juego de Capcom, por lo que te recomendamos que adquieras una –que ya están francamente baratas–, si no quieres dejar pasar este impresionante título.

EL GRAN LIBRO DE TRUCOS

Os quería preguntar por qué habéis suprimido los suplementos que habían en números anteriores de «El Gran Libro de Trucos», ya que estaban muy bien. ¿Se volverán a incorporar en las ediciones mensuales?

David Noguera Bernart. Barcelona.

No descartamos en absoluto que en un futuro hagamos una nueva edición de «El Gran Libro de Trucos», ya que la aceptación de este suplemento ha sido enorme y muchos son los lectores que, como tú, nos piden que vuelva a aparecer.
De momento, y en vista de vuestra ávida sed de trucos, hemos ampliado la sección de Código Secreto, pues hemos comprendido que se os estaba quedando pequeña.

REQUERIMIENTOS ESTRATÉGICOS

¿Cuál es la CPU mínima para jugar a «Starcraft»? Estoy indeciso entre cuál de estos dos juegos comprarme: «Starcraft» y «Command & Conquer: Tiberian Sun»¿Cuál de estos dos me recomendaríais teniendo en cuenta que mi bolsillo sólo da para uno?

Pablo Arza. Navarra.

Los requerimientos mínimos para poder ejecutar «Starcraft» son los siguientes: Windows 95 o NT 4.0, Pentium 90, 16 MB de RAM, 80 MB de disco duro, CD-ROM de 4X, SVGA, ratón y tarjeta de sonido compatible con DirectX.
De recomendarte uno, nos decantaríamos por «Starcraft», –«Tiberian Sun» aún no ha salido al mercado producido–, además de tener unas credenciales de órdago ya que ha sido proclamado como mejor juego del año pasado por los lectores de Micromanía.

DOS JUEGOS DIFERENTES

¿Cuándo podremos disfrutar de «Diablo 2»? ¿Será totalmente en castellano? ¿Vais a decir algo sobre dicho juego en breve en la revista? ¿Merece la pena comprarse «Baldur's Gate» mientras esperamos a que llegue defintivamente «Diablo 2»?

Daniel Belchí. Canarias.

«Diablo 2» va a ser distribuido después del verano. De momento, la fecha prevista es el mes de septiembre, aunque puede estar sujeta a cambios. En cuanto a si vamos a decir algo sobre «Diablo 2», esperamos contar contigo en el próximo número de Micromanía, seguro que te llevas una grata sorpresa.
«Baldur's Gate» es un juego increíble que nada tiene que ver con «Diablo 2». Para empezar, pertenece al género del rol, mientras que el título de Blizzard tendrá grandes dosis de arcade, como ocurría con la primera parte, por lo que si te atráen los JDR, deberías adquirir «Baldur's Gate» obligatoriamente.

VUESTROS DESEOS SON ÓRDENES

Estoy totalmente de acuerdo con D. Corleone, que escribió hace varias Micromanías, en esta misma sección al respecto de que si hay una Escuela de Estrategas o un Maniacos del Calabozo, se podría ampliar vuestra revista con una sección para juegos arcade, ya que son los más jugados por los usuarios de ordenador.

Miguel Gálvez. Alicante.

Vuestros deseos son órdenes. Precisamente este mes, y en vista de las numerosas peticiones que, como la tuya, nos han llegado a la redacción apoyando la opinión de D. Corleone, inauguramos una nueva sección de nombre "Zona Arcade", donde trataremos en exclusiva este género. Hablaremos de las novedades, comentaremos curiosidades y os informaremos puntualmente de cuanto tenga que ver con uno de los géneros que más pasiones desata entre los redactores de Micromanía. Y, por supuesto, daremos pie a los lectores para formar un forum en el que expresen libremente sus opiniones al respecto.
Esperamos que sea de vuestro agrado y que participéis activamente en su elaboración con vuestras contribuciones. Por fin tenéis a vuestra entera disposición este punto de encuentro "sólo para adictos".

¿ES O NO ES DELITO?

¿Es delito tener en el disco duro de nuestro ordenador los emuladores de las consolas que hay circulando por Internet, de Game Boy, Nes, Super Nintendo, PlayStation, Neo Geo, etc.?

Álvaro Postigo. Málaga.

No es delito tenerlos en nuestro ordenador, lo que sí es delito es tratar de usarlos de manera lucrativa, pues son programas de dominio público, es decir, freeware.

TAN DIFÍCIL COMO LA PELÍCULA

¿Me recomendaríais que adquiriese el juego «Alien Vs. Predator»? ¿Tiene buena jugabilidad o no? Pregunto esto porque me encantó la demo publicada en el CD de vuestra revista, pero me pareció demasiado difícil y no sé si con el juego original, con más armas y todo eso, me resultará más sencillo.

Jose Carlos Carretero. Madrid.

Entre las características de «Alien Vs. Predator» una de las que destaca es su gran dificultad, pero eso no te tiene que desencantar a la hora de adquirir el juego, ya que va a ser uno de los mejores arcades en primera persona del momento. Convencerte de ello es francamente sencillo. Seguramente habrás visto una, sino todas las películas de «Alien». En ellas, ¿qué tal lo pasaban los marines protagonistas? ¿Les era fácil salir con vida tras un ataque alienígena? Pues el juego lo único que hace es plasmar, con un cien por cien de efectividad, esas situaciones tan peligrosas que con anterioridad pudimos disfrutar en el celuloide.

Para participar en esta sección debéis enviar vuestras cartas a: ***MICROMANÍA****. C/ de los Ciruelos, 4 - San Sebastián de los Reyes 28700 Madrid.*
No olvidéis indicar en el sobre la reseña ***CARTAS AL DIRECTOR****. También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:* ***cartas.micromania@hobbypress.es***


Los últimos 11 Campeonatos del Mundo
Más de 300 estadios, 1.035 equipos participantes y más de 16.600 jugadores
Juega con todas las selecciones del mundo desde 1958-1998
Reglamentos oficiales de cada campeonato
Estadísticas de los jugadores
Inteligencia artificial de última generación
viva FOOTBALL
Versión Integra en Español
PlayStation
PC CD ROM
Virgin INTERactive
Hermosilla, 46- 2º dcha → 28001 Madrid → Tel: 91 578 13 67 → www.virgin.es







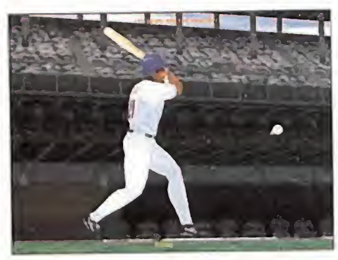
Microsoft gamestock 99

Nuestro enviado especial se topó con todo tipo de objetos curiosos, además de todos los juegos.



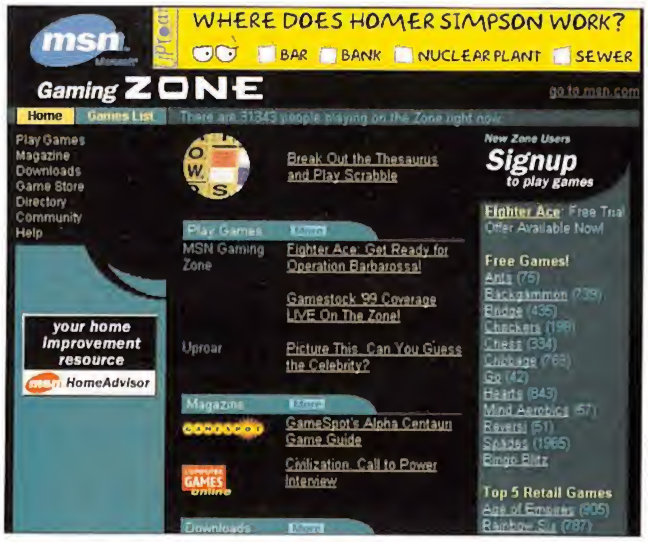






Por tercer año consecutivo, y en esta ocasión en la última semana del pasado mes de Febrero, Microsoft organizó en Seattle su "Gamestock", una muestra donde se dan a conocer todos los nuevos desarrollos que la compañía tiene en preparación, en el mundo del videojuego, para la próxima temporada. Una muestra en la que reúnen a periodistas de todo el mundo, y sin ningún tipo de secretismos –algo en lo que se deberían fijar muchas de esas compañías "consagradas"–, se enseñan grandes novedades, en un ambiente radicalmente distinto a la "locura" de las grandes ferias internacionales, disfrutando de la compañía de los mismos desarrolladores de los productos, y con encuentros y mesas redondas donde todos están invitados a participar, intervenir y opinar. El futuro de los juegos de Microsoft, y el futuro de los juegos, en general, se debaten amistosamente en los días que "Gamestock" –un juego de palabras intraducible, que encuentra su punto de referencia en el festival hippy de rock que a finales de los 60 se celebró en la localidad de Woodstock– tiene lugar. Y este año, por primera vez, la división de juegos de la compañía del todopoderoso Bill Gates invitó a una revista representante de la prensa española. Las siguientes páginas son sólo un pequeño avance de lo que Micromanía pudo ver y disfrutar en "Gamestock 99", una referencia a los personajes que allí se encontraban, y con los que pudimos charlar, y un aperitivo de la enorme cantidad de títulos que Microsoft prepara para la próxima temporada, en la que para sorpresa de más de una compañía, van a demostrar que son un rival mucho más duro de lo que se podía pensar. Bienvenidos a Gamestock 99, Paz, amor y juegos, hermanos.

Días de juegos y rosas







Entra en los DOMINIOS de Microsoft

Uno de los apartados en que Microsoft pretende hacer más hincapié a lo largo de la próxima temporada, habida cuenta del enorme éxito que ya registran entre usuarios de todo el mundo, pero principalmente de Estados Unidos, es su Microsoft Gaming Zone, el sitio de Internet donde ya miles –literalmente– de usuarios se dan cita todos los días para disfrutar de partidas en red con títulos como «Age of Empires», o próximamente dos auténticos bombazos que la compañía tiene en preparación. No hablamos de «Age II», que también estará junto a otros títulos, sino de producciones específicamente diseñadas para ser jugadas únicamente a través de Internet. Aparte de algunos juegos de mesa –naipes, etc.– de bastante simplicidad en su concepto, Microsoft prepara un JDR de auténtico lujo, en 3D y con unas posibilidades inmensas, como es «Asheron's Call», con el que pretenden plantar cara al todopoderoso «Ultima Online» de Origin, en su mismo terreno.

Por otro lado nos encontramos con «Allegiance», un título a caballo entre la estrategia y la acción, en el que equipos de varios jugadores humanos se verán las caras en épicas batallas espaciales. Lo mejor de ambos juegos es que cuentan con un potente engine 3D –de hecho, «Allegiance» sólo puede ser jugado con el soporte de una tarjeta gráfica 3D– cuyas pruebas en pleno juego, durante el Gamestock, asombraron a propios y extraños por la fluidez y rapidez de respuesta que ofrecía en plena acción.







Microsoft en tus manos



El hardware aplicado a juegos es un sector del mercado en el que, desde hace unos años, Microsoft está poniendo un especial énfasis. Hasta ahora nos hemos encontrado con espectaculares joysticks y pads, destacando aquellos basados en la tecnología Force Feedback, que otros fabricantes no han tardado mucho en aplicar en todo tipo de periféricos para control de juegos.

Sin embargo, Microsoft pretende romper esquemas de nuevo con el lanzamiento de lo que, por el momento, sólo son dos prototipos. El primero es una más avanzada versión del "Game Pad", llamada "Game Pad Pro", o nombre clave "Zoro". Su concepto es de sobra conocido, y simplemente tiende a ofrecer mejoras en respuesta, calidad de construcción y una mayor compatibilidad con todo tipo de títulos de acción.



Pero el periférico más sorprendente es el conocido como "Zulu". Algo que hay que ver para comprender, porque intentar expresar con palabras lo que este artilugio es, más propio de una película de ciencia ficción que de un "sencillo" mando de control, resulta pelín complicado. En muy breves palabras, vendría a ser una combinación de ratón, joystick y pad, juntando, además, ciertas funciones propias del teclado, en un solo cuerpo. Su movilidad, ergonomía y posibilidades de acción son realmente asombrosas, aunque aún falta que pase la prueba de fuego: ser capaz de satisfacer las necesidades de los usuarios en los juegos de acción, totalmente. Una apuesta, desde luego, arriesgada de Microsoft pero digna de elogio.

Las CARAS detrás de los juegos

Quizá para el gran público ciertas caras de las que aquí podáis contemplar no serán excesivamente conocidas, pero si empezamos a nombrar algunos de los títulos que componen el curriculum de estos diseñadores, programadores y productores, la cosa quedará algo más. Por ejemplo, «Age of Empires», por supuesto, con Bruce Shelley como representante; o «Mech Commander», con Jordan Wyseman, fundador de FASA Interactive, recientemente adquirida por Microsoft; también podríamos hacer referencia a «Wing Commander», en relación a la presencia de Chris Roberts, fundador de Digital Anvil –otra compañía con la que Microsoft comparte algo más que buenas relaciones–. Y sigamos con «Tetris». Sí, porque el mismísimo Alexey Pajitnov está trabajando para Microsoft, desde hace unos tres años, desarrollando el tipo de juegos que más le gustan: puzzles. Todos estos personajes estaban "dando la cara" en la presentación de títulos como «Age of Empires II» –Shelley–, «Starlancer», «Freelancer», «Loose Cannon» y «Conquest: Frontier Wars» –Roberts, junto a su hermano Erin–, «Pandora's Box» –Pajitnov–, a los que habría que sumar unos diez nombres más –la lista es realmente larga–, todos ellos dirigidos por Ed Fries, el "mandamás" de Microsoft en la división de videojuegos, que ha sido capaz de llevar a esta compañía, en poco más de tres años, a una situación realmente envidiable dentro del panorama internacional, reuniendo a un grupo de equipos de desarrollo asombroso, por cantidad, calidad y apuesta de futuro. Microsoft puede hacer mucho ruido este año. Y estos que aquí veis son algunos de los responsables de ese más que posible éxito.











Pero los desarrolladores de juegos no son los únicos personajes importantes en Gamestock. Muy al contrario, todos ellos deben gran parte de su éxito, y de sus posibilidades en programación y diseño a los grandes "gurús" de la programación que Microsoft tiene en Seattle, y que encontramos en el equipo de desarrollo de DirectX. Porque Microsoft anunció en esta muestra algunas de las posibilidades de lo que será DirectX 7 –y también de la versión 8, aunque pille algo más lejana en su aparición–, incluyendo el soporte extra que la compañía está preparando para la versión CE de Windows que Dreamcast, la nueva consola de Sega, incluirá en sus juegos. Digamos, simplemente, que Microsoft asume que de aquí en adelante los usuarios sólo trabajarán con tarjetas 3D –o, en su defecto, 2D/3D–, y que aquello que el software que están preparando en este grupo de desarrollo podrá hacer, casi parece mentira, si asumimos que nos encontramos actualmente en un nivel bastante notable en lo referente a gráficos 3D. Sencillamente, quieren que de aquí a unos años no podamos distinguir imagen sintética de real. En pocas palabras.

Age of Empires II





El rey de la estrategia está de vuelta. La segunda parte de uno de los títulos más aclamados en el género, el pasado año, llega cargado de novedades, opciones, unidades, construcciones, calidad gráfica y ambientación. Ensemble Studios ha mejorado todo lo que se podía mejorar en cuanto a diseño y jugabilidad, y promete convertir «Age of Empires II» en el nuevo gran desafío para todos los buenos aficionados.

Conquest. Frontier Wars





Digital Anvil entra de lleno en un terreno en el que, hasta ahora, sólo se había asomado tímidamente con la inclusión de ciertas gotas en algún título como «Privateer». Pero lo que «Coquest. Frontier Wars» promete, es mucha estrategia –ambientada, como no en el espacio–, en un juego que combina táctica militar y acción directa al 50%, con un preciosista engine 3D, plagada de múltiples detalles de diseño.

Todo Gamestock

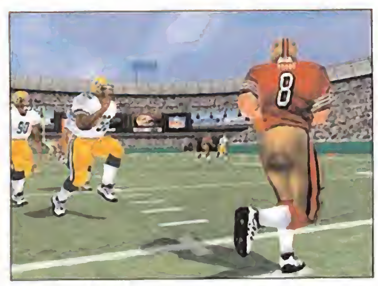
Loose Cannon





Digital Anvil se lanza a la arena de la acción, en un terreno que se aleja, en ambientación, estilo y posibilidades de juego, de las típicas producciones de acción y simulación, situadas en el espacio, como venía siendo costumbre. «Loose Cannon» combina acción 3D en primera persona con persecuciones automovilísticas, creando un juego a caballo entre el arcade y la aventura, con una calidad técnica muy encomiable.

Microsoft Sports

Bajo una nueva línea deportiva, Microsoft lanza una fuerte apuesta por la simulación con títulos dedicados a los grandes géneros del deporte en Estados Unidos y Europa. Para el viejo continente se han hecho con la licencia del «Striker» de Rage, que aparecerá con el nombre de «Microsoft Soccer». En otro

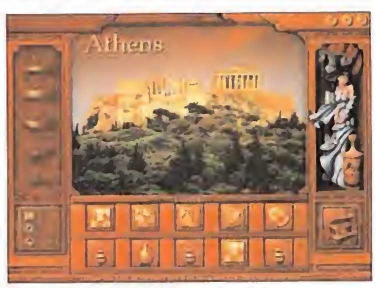
Midtown Madness





Estamos ante una de las más fuertes apuestas de Microsoft, con un juego que combina velocidad y arcade, con una tecnología 3D excelente. Multitud de efectos, reflejos, sombras, un cuidado realismo, y una perfecta recreación de la física, se ponen a disposición de un título que, como nota curiosa, posee sólo un circuito. Eso sí, es un "poco" grande. Ni más ni menos que la ciudad de Chicago, reproducida al milímetro en toda su área.

Pandora's Box






El título más "atípico" contemplado en el Gamestock fue la nueva producción de Alexey Pajitnov. En la línea de los juegos diseñados por el creador de «Tetris», se trata de un conjunto de minijuegos, todos puzzles y pequeños desafíos lógicos, ideales para los que buscan algo más que acción desenfrenada, y que gustan de disfrutar de pasatiempos capaces de enganchar durante horas. Y os aseguramos que lo consigue.

Full Auto







Este juego desarrollado por Pseudo Interactive es un arcade 3D protagonizado por unos vehículos, mitad bólido, mitad buggy, que combina la velocidad con la acción, en el más puro estilo "shooter". Está concebido como si de un «Quake» motorizado se tratara, con opciones de juego multiusuario del tipo deathmatch, capture the flag, etc. Una depurada tecnología y unos efectos visuales bastante atractivos son sus credenciales.

al descubierto

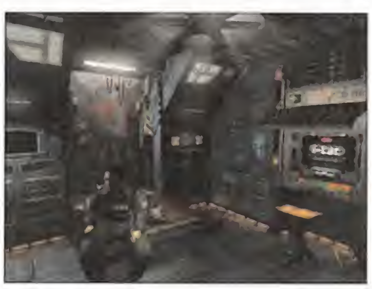




estilo, el fútbol americano, el baloncesto y el béisbol estarán representados por «Microsoft Football», «Microsoft Baseball 2000» y «NBA Drive 2000». Todos están realizados con el apoyo de extensas bases de datos, combinando opciones de simulación y arcade, y con posibilidades de juego multiusuario.

Starlancer







Una de las estrellas de Gamestock fue «Starlancer», producción de Digital Anvil en la que, una vez más la ambientación se basa en épicas batallas interestelares, en las que al mando de diversas naves tendremos que vernos las caras con hostiles razas alienígenas. La novedad de este nuevo título es que la estrategia, según afirma Erin Roberts, jugará un papel tan o más importante que la acción en sí.

Braveheart



Carácter indomable

El pasado día 10 de Marzo tuvo lugar en la sede de Red Lemon, compañía situada en la escocesa ciudad de Glasgow, la presentación de «Braveheart», título de estrategia basado en el film del mismo nombre, dirigido y protagonizado por el famoso actor Mel Gibson. En el juego, incluso, están siendo introducidas varias secuencias de vídeo ,de la película, con sus voces originales, así como horas extras de diálogo hechas por el actor Angus MacFadyen, quien interpretó al heredero de la corona escocesa Robert the Bruce.



En la batalla cuerpo a cuerpo pueden producirse escenas muy dramáticas, con montones de cuerpos muertos a espada amontonándose.



Los caballos, muy valiosos, también forman parte de los efectivos de combate, aunque casi siempre los tendremos en contra.



Invadir un castillo puede ser una situación de combate que mayor desgaste pueda provocar entre los soldados, pero será del todo necesario hacerlo.



Son varias las formaciones de lucha que podrán elegirse dependiendo de las circunstancias de la batalla, así como de las condiciones del terreno.

En «Braveheart» podremos tomar parte como Wiliam Wallace o como Robert the Bruce, pero en ambos casos nuestro objetivo será formar un vasto ejército a partir de clanes divididos que puedan hacer frente al Rey Eduardo I. Para ello será necesario gestionar adecuadamente múltiples elementos que el juego pondrá a nuestra disposición, tales como armamento y tácticas, reservas de víveres o producción de armas y diverso equipo. También será necesario establecer unas rutas de avance en nuestros ataques y, por supuesto, al inicio de una partida configurar las capacidades de nuestro personaje. Uno de los puntos fuertes de «Braveheart» será el de los combates a espada entre ejércitos numerosos. En este sentido el dominio de las tácticas de batalla será fundamental, puesto que deberemos usar un determinado armamento, utilizar el terreno a nuestro favor, atender muy especialmente a las formaciones y planificar los asaltos a las fortalezas con disparos de catapultas.

Héroe legendario

La historia de «Braveheart» nos cuenta la aventura del héroe más carismático de Escocia, William Wallace. En el siglo XII, Escocia se encontraba dividida en numerosos territorios enfrentados por clanes rivales. No obstante, el Rey Eduardo I de Inglaterra con sus tropas y mercenarios ocupaba gran parte del territorio atravesando los pequeños focos de resistencia que encontraba imponiendo su ley. Por aquel entonces, William Wallace pasó de ser un campesino ordinario a convertirse en el líder de la causa escocesa uniendo a la mayoría de los clanes y alzándose contra el dominio inglés.

ESTRATEGIA 3D

Será para Mayo cuando contemos con la versión definitiva del programa, según parece, pero hasta entonces tan sólo podemos conformarnos con desglosar las primeras impresiones que se han dejado ver en la presentación.

«Braveheart» es un juego 3D de campañas con total libertad de puntos de vista. Se caracterizará, sobre todo, por sus combates cuerpo a cuerpo y por atender a factores como la diplomacia o el espionaje sobre más de 100 territorios pertenecientes a otros tantos clanes, 20 tipos de tropas y más de 60 jefes. El escenario de batalla se está diseñando a partir de imágenes obtenidas por satélite, teniendo muy en cuenta datos geográficos históricos de la fecha, como ríos, mares, o bosques. Reclutando héroes legendarios y llevando el clan a la victoria

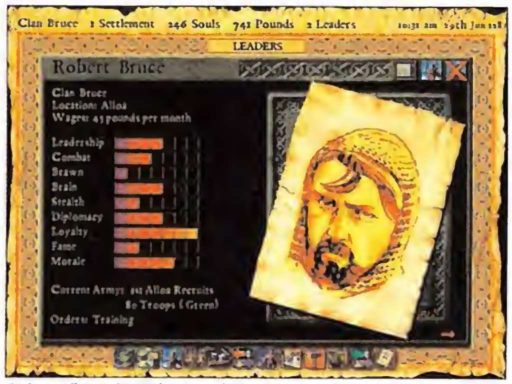
Red Lemon Studios



Desde su fundación, en Agosto de 1.996 por Andy Campbell, Laurent Noel y Andy Findlay, la joven compañía Red Lemon Studios ha ido consolidándose en el desarrollo de videojuegos ganando contratos con editoras como Ocean o Eidos e incluso recientemente han sido designados por Sega para la creación de un título para Dreamcast. Sus componentes, artistas y programadores, suman una gran experiencia a pesar de su juventud y esto convierte a Red Lemon en una de las compañías más prometedoras y dinámicas dentro del software de entretenimiento. Una de sus pautas es la de crear otro concepto de juego de manera que sus títulos posean grandes peculiaridades y los diferencien de los demás en su mismo género. El primer título de la compañía en ver la luz será «Aironauts», inminentemente, y «Braveheart» le seguirá el próximo verano y que será publicado por Eidos. En nuestra visita pudimos empaparnos del desenfadado ambiente de trabajo que allí se respira. Una de las cosas que más llamaba la atención era el estilo de arte contemporáneo elegido para la decoración de sus oficinas.

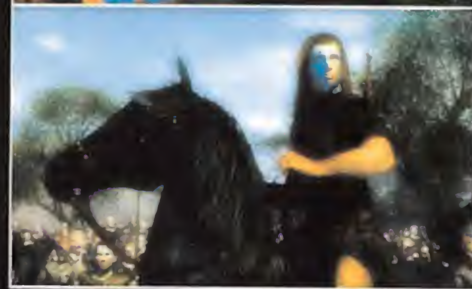


Las rutas de avance de las tropas son uno de los factores estratégicos más importantes, ya que dependen del siguiente objetivo que deba abordarse.



En la configuración del personaje tendremos que encontrar un equilibrio entre cualidades como inteligencia, moral, diplomacia y fama.






Los efectos climáticos también deberán tener una importante presencia debido a la peculiar meteorología de las Tierras Altas de la isla británica.


Los modelos de los soldados gozan de un buen nivel de detalle, más aún si se trata de uno de los líderes de un clan o de otro personaje de relevancia.



más allá de Escocia, el objetivo será defender la nación de la invasión Inglesa, reclamar la independencia y luchar por la libertad. Sus continuas referencias históricas han hecho necesario el contar con asesores del calibre de auténticos descendientes de los Wallace y de otros clanes.

Y es que el reto que plantea «Braveheart» es precisamente el de conseguir un alto grado de fidelidad con la historia dotando al programa de un concepto nuevo de juego ya que, a pesar de que aborda principalmente el género de estrategia, encontraremos muchas otras prerrogativas que revelarán la gran amplitud de sus posibilidades de juego.

COMBATE CUERPO A CUERPO

Para la creación de «Braveheart» se ha diseñado un motor 3D capaz de permitir al jugador entablar combates de tropas numerosas cuerpo a cuerpo dentro de un extenso campo de batalla como paisaje y que ha sido realizado por Laurent Noel, director técnico de Red Lemon. La geografía del Reino Unido ha sido recreada con total precisión de modo que permita al jugador marchar con sus fuerzas sobre Londres para robar la Corona Inglesa. El juego emulará el transcurso del día y la noche, variaciones en la marea del mar y vida animal con gran autenticidad. Los modelos de los soldados están siendo texturizados y estructurados con una jerarquía poligonal para crear movimientos fluidos y un nivel de detalle alto incluso cuando estos se están visualizando a corta distancia.

Gracias al interfaz, típico de programas pertenecientes al género de la estrategia, podrá decidirse el aspecto del líder de cada clan y gestionar los recursos de una pequeña aldea, negociar diplomáticamente con otros clanes y forjar alianzas estratégicas. De hecho, el objetivo inicial pasará por crear un ejército lo suficientemente fuerte como para poder llegar a enfrentarse a los ingleses.

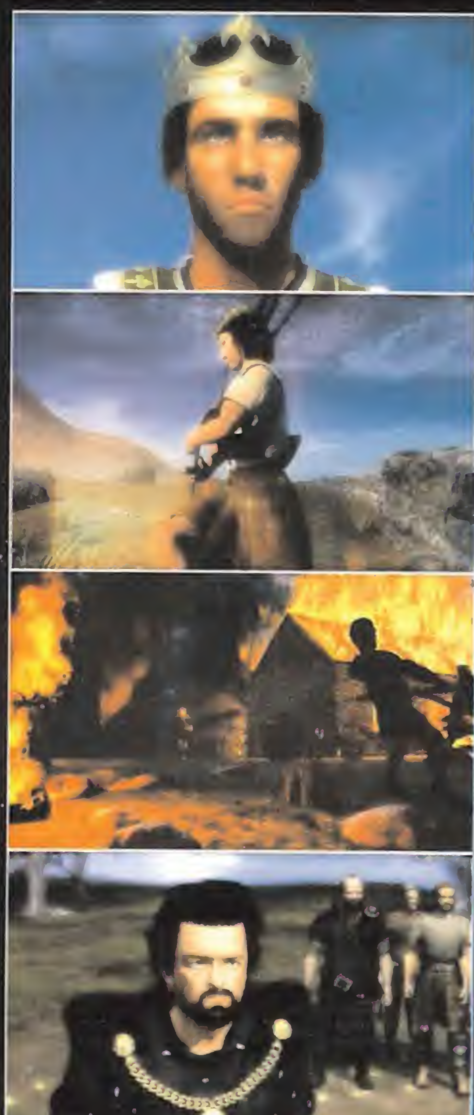
Podría decirse de «Braveheart» que será un programa que planteará dos tareas básicamente, la de combatir con todas nuestras fuerzas y la de crear un reino autónomo.

Veremos en qué queda todo esto, y también si los chicos de Red Lemon han conseguido sus objetivos.

S.T.M

Creación de una historia

En la extensa realización de secuencias cinemáticas que se están realizando podemos ver una construcción de diferentes desenlaces. En algunas podremos ver a Wallace coronado o muerto a manos de un clan rival si fracasa en su intento por unirlos o a manos de los ingleses en una gran batalla. Estas secuencias no sólo se limitarán a ofrecernos una visión del desenlace, sino que tendrán un fuerte dramatismo, desvelando y perfilando en cierta medida, la personalidad de Wallace y su leyenda.



INTERNET

AUTOMÓVILES EN INTERNET



PRECIO 1.000 Ptas. 6,01 Euros
PÁGINAS 200 Págs.
AUTORES K. Meso/E. Izquierdo
EDITORIAL Anaya Multimedia

Nivel "I" ☆☆☆

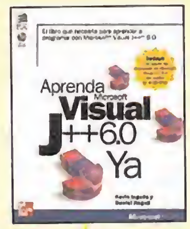
Esta guía de navegación es el mapa de carreteras más completo que recopila toda la información sobre el mundo del automóvil disponible en Internet. En ella los lectores podrán encontrar cientos de direcciones de la Web relativas a todo lo que tenga que ver con el automóvil, todas ellas comprobadas y testeadas, por lo menos hasta el momento de la publlicación de la obra.. Además de ser una buena mmanera de buscar información sobre muy distintos aspectos, el reducido tamaño de esta guía le hace ideal para tener cerca en todo momento.

LENGUAJES

APRENDA VISUAL J++ 6.0 YA

Esta obra sirve de introducción a la última versión del sistema de desarrollo Microsoft Visual J++ 6.0 para Java. Diseñado para personas con experiencia en el campo de la programación, el libro presenta una exhaustiva versión general de Java y cómo Microsoft lo implementa. el lector podrá aprender cómo escribir una aplicación desde cero y lo que implica ese proceso.
Además, viene acompañada por un CD-ROM que incluye los archivos de ejemplo del libro, así como una versión de evaluación de Visual J++ 6.0 (en inglés) con un periodo de validez de 90 días.

PRECIO 36,03 Euros 5.995 Ptas.
PÁGINAS 392 Págs.
AUTORES K. Ingals/D. Jinguji
EDITORIAL McGraw-Hill/ MicrosoftPress



Nivel "C" ☆☆☆☆

LENGUAJES

DESCUBRE VISUAL BASIC 6

La nueva herramienta de programación de Microsoft, Visual Basic 6, tiene en esta obra de Prentice Hall una excelente manera de llegar a controlarlo, tanto para aquellos que se inician en el mismo como para esos otros que ya lo dominan con cierta facilidad, pero que no son expertos.
La obra está escrita con un lenguaje claro y conciso que llevarán a los lectores a aprender todas las excelencias de este lenguaje, toto ello ayudado por ejemplos y ejercicios prácticos, además de incluir un CD con los ejemplos y las aplicaciones contenidas en el libro.

PRECIO 34,26 Euros 5.700 Ptas.
PÁGINAS 696 Págs.
AUTORES B. Reselman/R. Peasley/ W. Prunchniak
EDITORIAL Prentice Hall



Nivel "I" ☆☆☆☆

INTERNET

25.000 PÁGINAS DE INTERNET EN ESPAÑOL '99



PRECIO 6.500 Ptas. 39,07 Euros
PÁGINAS 880 Págs.
AUTORES J. Daniel/M.J. Samaniego
EDITORIAL McGraw-Hill/Osborne

Nivel "I" ☆☆☆☆

La primera y más completa recopilación de páginas web en español es lo que nos ofrece la obra de McGraw-Hill que tratamos en este apartado. Con este libro el lector podrá encontrar directamente lo que busca en Internet de forma rápida y precisa, y todo en en español.
Los autores han incluido alrededor de 25.000 direcciones de Internet categorizadas en 170 epígrafes y ordenadas alfabéticamente, con los temas de uso más frecuente y con mayor demanda de Internet, para poder facilitar su búsqueda.

SISTEMAS OPERATIVOS

WINDOWS 98. MANUAL DE REFERENCIA



PRECIO 8.500 Ptas. 51,09 Euros
PÁGINAS 1.020 Págs.
AUTORES J. Levine/M.L. Young
EDITORIAL McGraw-Hill/Osborne

Nivel "I" ☆☆☆☆

Este manual enseña todo lo necesario para aprovechar al máximo las nuevas prestaciones que ofrece Windows 98.
Tanto si se trata de un usuario principiante como de un experto conocedor de la versión anterior, este manual es la mejor guía con la que a configurar y personalizar todo el sistema operativo Windows 98 para su PC, descubrir la multitud de nuevos accesorios incorporados en esta versión, etc.
Una buena obra para todo el que quiera dominar Windows 98.

APLICACIONES

LA BIBLIA DE PHOTOSHOP 5 PARA WINDOWS

La biblia de Photoshop 5 ayudará a los lectores a conocer cientos de técnicas para la utilización de Photoshop con ilustraciones y pasos detallados, con los que podrá aprovechar al máximo la última versión del programa de edición de imágenes más poderoso del mercado.
Además, incluye un CD-ROM con Plug-ins de demostración y más de 150 MB de imágenes espectaculares de artistas profesionales que harán las delicias de todos.

PRECIO 36,03 Euros 5.995 Ptas.
PÁGINAS 864 Págs.
AUTOR Deke McCleland
EDITORIAL Anaya Multimedia



Nivel "C" ☆☆☆☆

LENGUAJES

PROGRAMACIÓN CON DELPHI 4

Con la obra que nos ocupa, el lector aprenderá a usar los nuevos controles Internet de Delphi creando un completo cliente de correo, un navegador Web o un lector de noticias. Podrá adquirir la base para crear y utilizar controles ActiveX, diseñar documentos ActiveX y usar otros objetos COM mediante interfaces y librerías de tipos.
Incluye todas las nuevas características de Object Pascal, como la sobrecarga y los nuevos tipos de datos, para poder desarrollar aplicaciones multimedia usando el componente TMediaPlayer.

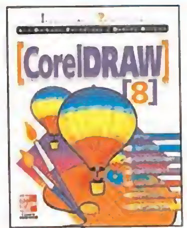
PRECIO 36,03 Euros 5.995 Ptas.
PÁGINAS 832 Págs.
AUTOR Francisco Charte
EDITORIAL Anaya Multimmedia



Nivel "C" ☆☆☆

APLICACIONES

COREL DRAW 8



PRECIO 2.995 Ptas. 18 Euros
PÁGINAS 304 Págs.
AUTOR L. De-León/D. Burgos
EDITORIAL McGraw-Hill/Osborne

Nivel "I" ☆☆☆

En Corel Draw 8. Iniciación y Referencia los lectores encontrarán todo lo que debe saber para aprender y adquirir soltura en el manejo de Corel Draw 8.
A través de 17 capítulos se explican todos los programas que componen la aplicación de una menera progresiva, comenzando por las técnicas básicas de Corel Draw, para pasar al trabajo con el color, el texto y los objetos, el tratamiento de curvas y efectos especiales, y finalmente tratar la organización del diseño y la impresión.

Nivel I: Iniciación Nivel C: Con experiencia Nivel E: Experto
▼ Pésimo ☆ Flojo ☆☆ Normal ☆☆☆ Bueno ☆☆☆☆ Muy Bueno


La revolución de
los arcades 3D
en primera persona
SHOGO 昇剛
mobile armor division
« Si combinamos la acción de un Arcade en 3D donde tengamos que pilotar colosales máquinas de generación futurista, con un argumento épico, el resultado será sin duda Shogo. »
Micromanía / Febrero'99
« Magníficos gráficos, acción trepidante y una excelente producción...si lo tuyo son los juegos de acción, Shogo es tu pasaporte al paraíso. »
PC Gamer / Diciembre'98 / Puntuación: 90%
100% TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO
Juego en red, vía módem o en Internet con hasta 16 jugadores.
Juego en Red
PC | CD-ROM | Windows™95 | 98
3D Requiere Aceleración 3D
2.995 Ptas.
MICROIDS
MONOLITH PRODUCTIONS
dinamic MULTIMEDIA
Shogo también funciona sin tarjeta 3D en Pentium™ 233 Mhz o superior.
LOS PRODUCTOS DINAMIC SE VENDEN EN QUIOSCOS, GRANDES ALMACENES Y TIENDAS DE INFORMÁTICA
Hasta donde llegue tu imaginación

Flash

3Dfx Interactive ha confirmado recientemente que la tecnología que la familia de aceleradores gráficos Voodoo, incluido el nuevo Voodoo3 obtendrán un aumento significativo en su rendimiento utilizados con el procesador AMD-K6-III, beneficiándose de la tecnología 3D Now! Así mismo también han sido optimizados para el nuevo microprocesador de Intel Pentium III.

Hitachi anuncia la EBX7709, una plataforma de referencia completa totalmente configurable basada en la CPU de arquitectura RISC de 32 bit SH7709 y el chip HD64461. La tarjeta está diseñada para la implementación de Windows CE y otros sistemas operativos. Esto permite que los desarrolladores crear sistemas que se adapten perfectamente a sus necesidades específicas.

La división de microinformática de Bull, Zenith Data Systems, ha lanzado al mercado el Powermate VT Minitorre, diseñado con gran capacidad de expansión para satisfacer los requerimientos de los grupos de trabajo en empresas y de los usuarios finales e incluye los nuevos procesadores Pentium III.

Intel y PictureTel han llegado a un acuerdo para desarrollar y distribuir conjuntamente nuevos productos basados en PC con el fin de acelerar el crecimiento de la videoconferencia. Intel invertirá a favor de PictureTel 30.5 millones de dolares para investigación en nuevas teclologías de telecomunicaciones en el desarrollo de Intel ProShare Video System 500.

Combinando las tecnologías PhotoREt II y HP ColorSmart II, Hewlett Packard ha creado lanueva impresora HP DeskJet 880C gracias a la cual es posible generar miles de colores mediante la conentración de dieciséis diminutas gotas de tinta encada píxel. La impresora es capaz de alcanzar una velocidad de 8 páginas por minuto en B/N y 5 en color de modo silencioso.

Digital Dreams Multimedia ha creado el curso Multimedia Avanzada 3D Max, un programa destinado a los usuarios de 3D Studio Max o a aquellos que estén pensando en adquirir la aplicación. El curso consta de 50 lecciones que incluyen exámenes y hasta 1.000 preguntas test, con el aliciente de recibir un diploma al completar exitosamente el curso. Su precio en quioscos será de 2 995 Pts (18 Euros).

La **imagen** como idioma



Epson ha desarrollado el EMP-7500 con el deseo de crear un proyector multimedia de altas prestaciones realmente portátil y completo, donde se han integrado funciones de dibujo y puntero dentro del sistema.

Con un peso de tan solo 4.2 Kg, un formato de tamaño A4 y una altura de 85 mm, dispone de una resolución real XGA (1.024x768) y es capaz de ofrecer imágenes de gran definición gracias a su nueva tecnología de escalado BISCUIT –Balance Image Size Conversión Unit–. También se ha integrado un sistema de sonido con calidad estéreo 3D envolvente, por lo que se muestra como una interesante solución para presentar imágenes en cualquier lugar.

Para más información llamar al teléfono 902 49 59 69.

Todos **los dedos** juegan



PC Avenger es un nuevo pad desarrollado por Logic 3 en el cual se han incorporado una gran cantidad de características y funciones que lo convierten en un controlador verdaderamente completo y versátil para cualquier tipo de juego.

Su control puede ser independientemente analógico o digital trabajando con 4 ejes simultáneamente. Además, posee seis botones y dos gatillos extremadamente sensibles al tacto a los que se les puede asignar distintos modos de funcionamiento o autodisparo, según las preferencias del jugador, mediante miniconmutadores.

Su precio es de 19.99 Libras, y de momento no está disponible en España.

Más información en http://www.spectravideo.com.

Antes **inimaginable**, ahora realidad



Imagine es un nuevo equipo de El System que cuenta con el microprocesador Pentium III a 500 MHz lanzado recientemente al mercado montado sobre una placa con Chipset BX/USB/AGP. Dispone de una memoria cache de 512 KB y RAM de 256 MB SDRAM a 100 MHz con un disco duro de 8.4 GB. Las características multimedia de este ordenador son excelentes, incorporando la SoundBlaster Live 256 y un conjunto de 5 altavoces más subwoofer, tarjeta gráfica ATI Xpert DE 128 MB, un monitor de 17" digital y periféricos inalámbricos de última generación. El lector DVD, la regrabadora de CDs y un fax-modem interno de 56k forman parte también del completo equipamiento. Su precio es 414 749 Pts (2492.69 Euros) más IVA.

Más información en el teléfono 91 468 05 15.



Juguetes de ordenador



Mattel e Intel lanzan una nueva línea de juguetes interactivos preparados para el PC aprovechando la potencia y posibilidades de estos. Se trata del Intel Play X3, un microscopio cuyas imágenes pueden ampliarse o visualizarse en la pantalla de un PC donde jugar de forma creativa, y de Intel Play Me2Cam, que incluye una cámara digital y software con los que los chicos puede manipular imágenes y utilizar sus propios cuerpos para navegar en un mundo virtual. Ambos productos están destinados a ofrecer un divertido entretenimiento que potencie la creatividad y actividades de aprendizaje. El precio de venta aproximado de cada uno es de (99$) y estarán disponibles en Mattel el próximo otoño.

Más infomación en el teléfono 91 308 25 52.

a prueba

Este mes inauguramos un nuevo apartado dentro de la sección de Tecnomanías. En ella os traeremos algunos de los productos que existen en el mercado, ya sean joysticks, pads, volantes, cámaras de foto, etc., y que irán con su respectiva valoración y puntuación. En la valoración se tienen en cuenta varios factores según el tipo de hardware y según la categoría del producto dentro de la gama del mercado en que se sitúe el producto, además de tecnología –innovación, características, eficacia, reducción de tamaño...–, fiabilidad –en general, cómo se comporta en funcionamiento...–, diseño –estética, ergonomía, robustez...–, compatibilidad o requisitos que exige –por ejemplo, con otros productos similares, si tiene USB...– y accesorios o software que contiene.

Así pues, aquí vienen nuestros dos primeros productos puestos en nuestro banco de pruebas.



Cinética **artificial**

El WingMan Formula Force es un sistema de volante de carreras caracterizado porque se ha utilizado un cable de acero en su transmisión basado en la tecnología Force Feedback para dotar al equipo de alta precisión. Esto permite reproducir con gran fidelidad los movimientos inducidos al volante por pérdida de tracción, torsión e impactos, logrando un realismo que no es posible en sistemas basados en rodamientos. Para ello, el WingMan Formula Force puede alcanzar una frecuencia de vibración de 200 veces por segundo, lo que posibilita eliminar movimientos bruscos no acordes con la escena 3D y reproducir efectos de baches, charcos de grasa o agua, deslizamiento en hielo, grava etc. Su diseño consta de un confortable volante de tacto realista y atractiva apariencia, además de una plataforma que alberga los pedales de freno y aceleración, pero conlleva también ciertos inconvenientes. Al girar con el volante, el cambio –del tipo Fórmula 1 con dos aletas situadas a los lados del volante– puede, por sus dimensiones, limitar el espacio de giro de nuestras manos. En cuanto a los pedales, poseen un recorrido demasiado corto y su forma es muy fina, respondiendo quizá a la intención de que pueda ser utilizado por usuarios de cualquier edad, aunque su plataforma es ideal para el reposo del pie.

En juego se comporta de forma altamente precisa y alcanza su máxima plenitud en programas de rally porque proporcionan irregularidades en el terreno permitiendo aprovechar las características del Force Feedback. Su instalación en sencilla y además del cable serie dispone de un conector USB, lo que aún simplifica más esta operación. Sí habrá que tener en cuenta que conviene calibrarlo antes de empezar a jugar, ya que de lo contrario tenderá a perder precisión en su control.

Wingman Formula Force es un sistema robusto, capaz de resistir muchas horas de juego y además permite poner en nuestras manos la sensación de conducir con gran fidelidad.

Producto: **WingMan Formula Force**

Fabricante: **Immersion Corporation**

Compatibilidad: **PC**

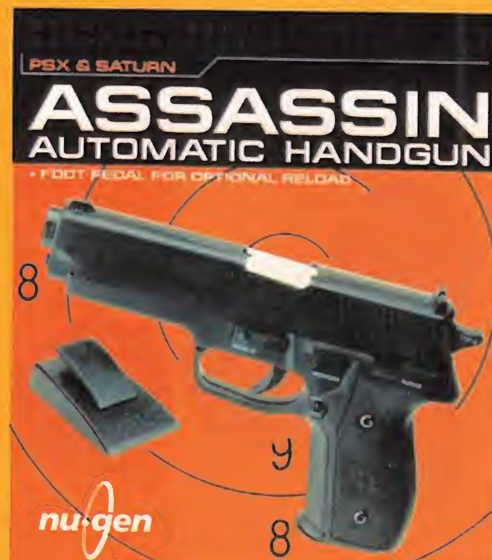
Distribuidor: **Logitech**

Valoración: **85**

Precio: **31 750 Pts (+ IVA)/82 Euros**

Infrarrojos **letales**

Centro Mail ha lanzado recientemente la pistola fabricada por NU-GEN, Assassin Automatic Handgun, para las consolas PlayStation –modo normal y Guncon– y Saturn, diferenciándose de otros dispositivos de su clase por su acabado realista emulando una pistola auténtica. Guardando un aspecto amenazador, se le ha dotado, aparte de un sensible gatillo, con dos botones –Special, o A, y Start, o B–, mandos de fuego automático autorrecarga y de pedal –misma función que el botón Special/A– e incluso de retroceso ya que la pistola martillea a cada disparo simulando una detonación. Una vez en funcionamiento, el sensor es capaz de funcionar a una distancia de hasta 2 metros –es recomendable situarse a media distancia para ganar precisión, sobre todo en el momento de calibrarla–. Esta operación puede resultar al principio algo difícil y requerir de varios intentos hasta que el de impacto en la pantalla coincida con el de la mira de la pistola, pero una vez en juego, la pistola responde bien a los disparos y al mando del pedal. Su funcionamiento comprende varios modos en PlayStation, bien en modo normal o emulando una Guncon, dependiendo del juego con el que está siendo utilizada. Obviamente, su diseño es todo lo ergonómico que se puede esperar de una pistola, adaptándose a usuarios de casi cualquier edad gracias a su poco peso.



Como contrapunto, tan sólo cabe destacar que el hecho de haber sido fabricada en material plástico, aunque la hace más manejable, provoca que el sonido del pistolete pueda resultar algo estridente si utilizamos el conmutador de fuego automático, y también advertir que en algunos modelos de consola PlayStation puede ser necesario un cable de video AV para utilizarla en el modo Guncon. No obstante, la Assassin es un arma letal para cualquier aficionado a los juegos de disparo y no le tiene nada que envidiar a la de cualquier recreativa.

Producto: **Pistola Assassin Automatic Handgun**

Fabricante: **NU-GEN**

Compatibilidad: **PlayStation (modo normal y Guncon), Saturn**

Distribuidor: **Centro-Mail**

Valoración: **90**

Precio: **8 990 Pts (IVA incluido)/54.03 Euros**

Primax blindados



Primax, fabricante de periféricos, ha lanzado su nueva gama de controladores para juegos de PC de los que destacan inicialmente el joystick Raptor 3D y el pad Conqueror Pro. El diseño de los dos mandos es muy confortable y muy robusto, además de estar acompañado del software GameSuite Pro 98, que ofrece amplias posibilidades para su programación. Raptor 3D dispone de un botón turbo de disparo, hat de 4 posiciones y acelerador mientras que el pad cuenta con 10 botones y control de 8 direcciones y una palanca, también tipo hat. Ambos están disponibles en el mercado a un precio recomendado, IVA incluido, de 8 900 Pts (53.49 Euros) para el Raptor 3D, y de 4 900 Pts (29.45 Euros) para el Conqueror Pro.
Para más información visitar www.primax.nl.



El exterior sí es importante

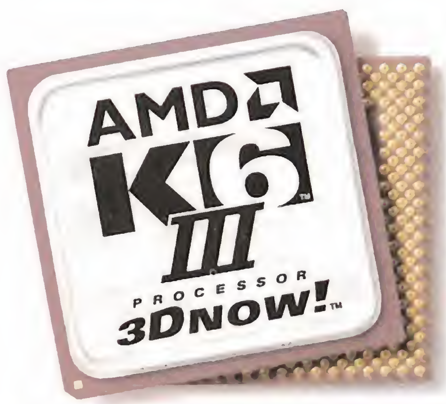
El formato de caja de un ordenador es uno de los elementos más importantes para su durabilidad, expansión y diversidad de funciones. Por este motivo, Vobis Microcomputer ha adoptado para todos sus equipos de gama Highscreen una nueva caja minitorre que cumple con las normativas de seguridad y radiación TCO'99 y las recomendaciones de Intel y Microsoft PC'99 sobre funcionalidades durante 1.999 y 2.000. Entre sus posibilidades pueden destacarse la del cierre con candado, estructura reforzada, fácil acceso al interior y total estanqueidad a campos electromagnéticos.
Para obtener más información puede contactarse con el teléfono 902 100 154.



Instantes de un Megapíxel

Hewlett Packard ha desarrollado una nueva cámara digital, la PhotoSmart C30, que incorpora un zoom 2X digital y es capaz de ofrecer una resolución total de 1 Millón de píxeles, lo que le permite obtener imágenes de alta calidad a pesar de su reducido tamaño. En el producto se incluye un amplio conjunto de software destinado a obtener resultados profesionales fácilmente utilizable reduciendo el número de procesos. La nueva PhotoSmart C30 facilita la captación, el almacenamiento –capacidad de 4 MB ampliables a 30 MB con tarjetas de memoria adicionales– y envío de fotografías a través de Internet. El usuario puede visualizar las imágenes gracias a la pantalla de cristal líquido con la que cuenta, además de transferirla posteriormente a una impresora de calidad fotográfica para su reproducción.
Para obtener más información llamar al teléfono 902 150 151 o visitar: www.hp.com.





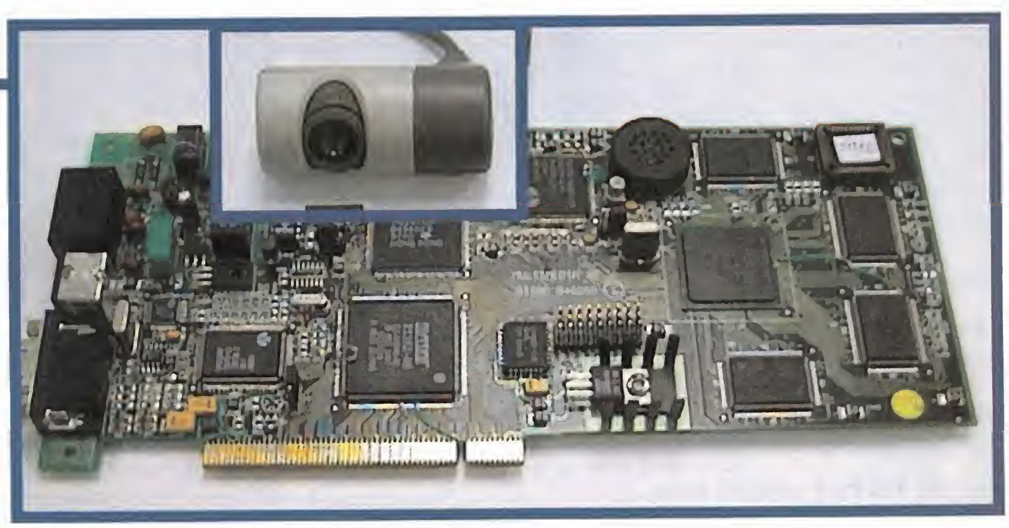
Una vuelta de tuerca más

AMD ha anunciado el procesador K6 III con tecnología 3DNow! que incorpora el TriLevel Cache, diseño que maximiza las características del sistema en PCs de escritorio que se compone de tres niveles de caché interna que conjuntamente le proporcionan más memoria de este tipo que cualquier otro procesador basado en una CPU x86. La tecnología de 0.25 micras y su arquitectura le permiten alcanzar por ahora velocidades del orden de 400 MHz. El AMD K6 III estará alojado en la plataforma Super7 de 321 pins con bus a 100 MHz.
Más información en www.AMD.com.

Tarjeta todo terreno

Sitre Telecom, compañía especializada en investigación y fabricación de equipos de telecomunicaciones, ha lanzado un nuevo producto multimedia, el Super PCVideo 3D, que integra en una única tarjeta basada en tecnología PCI, un acelerador gráfico de altas prestaciones de 128 bit, un módem de 56k y una capturadora de vídeo con cámara digital y, aunque pueda parecer mentira, todo ello metido en una pequeña tarjeta PCI.

Este producto, fruto de un proyecto integrado en el programa I+D ESPIRIT de la Unión Europea, permite generar gráficos de gran calidad en Windows, realizar conferencias en todo el mundo a precio de llamada local, enviar mensajes con voz e imagen, grabar escenas en movimiento e instalar un sistema de vigilancia del propio PC.
Más información llamando al teléfono de Sitre Telecom: 91 422 98 00.




Los Juegos de Aventura
Nacen de Nuevo.
TOTALMENTE EN CASTELLANO
La serie más famosa de aventuras gráficas ha vuelto. Roberta Williams te trae la nueva magia en 3D de King´s Quest: Máscara de Eternidad. Explora el impresionante mundo de Daventry, y si tienes suerte, vuelve para contarnos tu historia. Siete mundos, tres dimensiones y una increíble aventura que no podrás olvidar.
KING'S QUEST
MASCARA DE ETERNIDAD
SIERRA
COKTEL EDUCATIVE
Avda. de Burgos, 9-1º of. 2. Madrid 28036
Tel.: 91 383 26 23 - Fax: 91 383 24 37
http://www.coktel.es









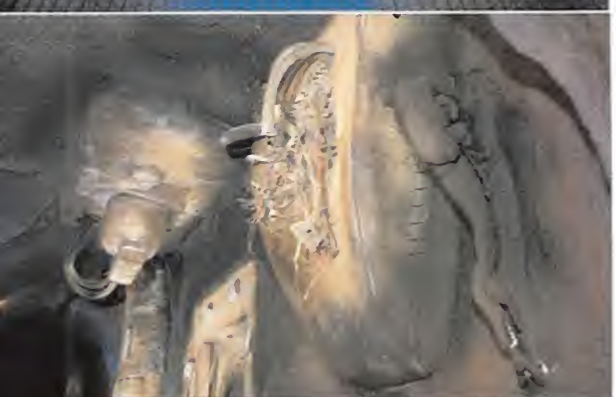


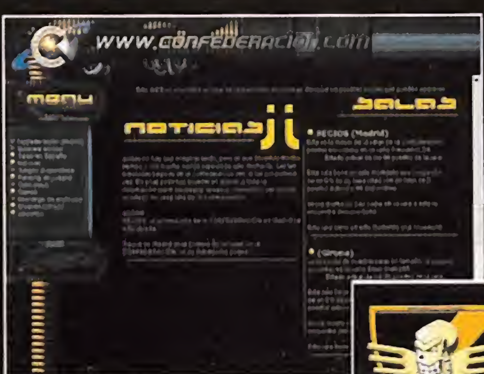


Confederación:

Los clanes colonizan la red

Hasta ahora, el considerar la posibilidad de jugar en red con un programa era un privilegio que tan sólo unos cuantos podían llevar a cabo. Si hablábamos de jugar frente a un oponente humano, en nuestro país la opción se reducía casi siempre al juego mediante Internet con los inconvenientes que ello suponía.





Clanes en Internet

En la página Web de la Confederación podemos encontrar un instrumento idóneo de relación en lo que promete ser todo un fenómeno social del que Centro Mail es pionero en Europa. La dirección es http://www.confederacion.com, y en ella, además de quedar manifiesto el esfuerzo técnico y artístico que se está poniendo en su realización, contaremos con información actualizada en tiempo real de las diferentes salas y de los juegos más solicitados.

Además, disponemos de información acerca de los clanes que componen la Confederación, ya que en el futuro la idea es establecer competiciones entre los pertenecientes a cada clan. En Madrid, por ejemplo, se trata de "Los Recios", pero pronto más ciudades se unirán contando cada una con su propia identidad dentro del universo de galaxias de la Confederación.

Conscientes de este problema, y a la vista de las enormes posibilidades que hoy ofrecen la mayoría de los juegos en modo multijugador, Centro Mail ha creado un nuevo concepto de sala recreativa con la Confederación. En sus dos centros abiertos hasta la fecha, en Madrid, Preciados 34, y en Gerona, Emili Grahit 65, todos podemos disfrutar de una experiencia que potencia el carácter de competición en un videojuego y esto no ha hecho más que empezar puesto que, lógicamente, la aceptación popular que está alcanzando permitirá que Centro Mail lleve a cabo su aventura estableciendo una red de centros por toda España.

EL RETO

El reto de Centro Mail no se ha limitado a poner a nuestra disposición una solución técnicamente muy difícil para la mayoría de la gente, sino que además se ha procurado crear un ambiente de juego perfectamente tematizado, con una atmósfera lúdica que hipnotiza a cualquiera, pero sobre todo un lugar de encuentro amistoso para aficionados de cualquier género. Entre la enorme lista de juegos disponibles, y teniendo en cuenta que la lista irá aumentando, pueden destacarse «Ultima Online», «Starcraft», «Collin McRae Rally», «Combat Flight Simulator», «Unreal», «SiN», «Half-Life», «Quake II», «Commandos: Behind Enemy Lines», «Heretic II», «Baldur's Gate», «Need for Speed III: Hot Pursuit», «Age of Empires»,« X-Wing Vs Tie Fighter», por nombrar tan sólo un pequeño botón de lo que allí podemos encontrar.

La ocasión de visitar un centro de la Confederación no puede dejarse pasar. En el de la madrileña calle Preciados, al llegar a la sala recibidor, desde el primer instante invade una agradable sensación de presión ambiental, casi claustrofóbica, que por poco nos hace creer que se ha atravesado una puerta a otro mundo y que se hace más fuerte a medida que se recorre el pequeño laberinto que conforman sus salas y pasillos. Superficies metálicas, paredes repletas de imposibles circuitos, escotillas, válvulas, sistemas de ventilación y ventanas que dan al espacio exterior componen un lugar tan sugerentes que pueden hacer sentir al visitante como en un escenario de «Quake II»; nuestra imaginación vuela.

SOFTWARE DEDICADO

Frente a cualquiera de los 44 equipos de Madrid, o de los 20 de Gerona, puede establecerse una partida en red conectando con otro PC del recinto, aunque en determinadas salas hay una temática definida donde se nos ofrece la posibilidad de disfrutar con programas conducción de carreras o simuladores de vuelo, contando los con periféricos controladores más avanzados y novedosos, como palancas de vuelo, pedales o volantes. En cada uno la manera de acceder a un juego es bien sencilla. Mediante un programa destinado a hacer de sencilla interfaz para cualquier jugador, basta con seleccionar el juego y listo. Ya podemos unirnos a una partida, crear una por nuestra cuenta o simplemente comenzar a jugar solos frente a la máquina, posibilidad para la que aunque no se hace necesaria la conexión en red siempre es interesante para aquellos que no han tenido oportunidad de disfrutar de un determinado programa, ya que también se nos permite guardar partidas.

El software de gestión de red que se utiliza es Net Sentinel y esto permite llevar un control en tiempo real sobre cada equipo y el tiempo de conexión, además de abrir interesantes posibilidades de competición entre diferentes ciudades, sobre lo cual se está trabajando ya a todo ritmo. Las normas son sencillas: basta con acercarse al mostrador y abrir una cuenta de juego a razón de 500 Pts la hora y una vez agotado el crédito ir recargando dicha cuenta. No obstante, cuando el tiempo esté a punto de acabarse recibiremos un amable aviso de uno de los responsables, con el tiempo suficiente para recargar el crédito o salvar la partida.

Queda patente que a partir de ahora el concepto de juego en red tendrá un cariz más popular y cercano a todos, con el aliciente de poder compartir experiencias con otros ganando en diversión. El horizonte abierto puede traernos infinidad de posibilidades como concursos, presentaciones y eventos dedicados a nuestro pasatiempo favorito.



LA COMBINACIÓN PERFECTA PARA LOS PILOTOS MÁS SALVAJES
rollcage
RACE LEADER
FORCE FEEDBACK
El volante con tecnología «Force Feedback» que convertirá tus derrapajes, impactos y explosiones en un nuevo mundo lleno de sensaciones.
PC Steering Wheel
RACE LEADER FORCE FEEDBACK
RETOUR DE FORCE
REVOLUTIONARY ROBUST PEDALS
PSYGNOSIS
ATD
registered trademarks of Sony Computer
Psygnosis Ltd/Attention To Detail. Developed
Rollcage, Psygnosis and the Psygnosis Logo are
of Psygnosis Ltd. All Rights Reserved.
Guillemot
PlayStation
PC CD ROM
www.psygnosis.com
www.rollcage-game.com
www.guillemot.com

Sensaciones



A todo el mundo le encantaba el cine mudo allá por principios de siglo, pero cuando se estrenó el cine sonoro, las películas sin audio cayeron en el olvido. Aunque muchos no le prestan al sonido la atención que se merece, basta quitar el volumen de un juego para pasar del éxtasis sensorial a un frío monólogo visual. Algunos se conforman con que suene, otros exigen la calidad del estéreo, pero ahora es posible pedir mucho más; cuatro canales de sonido independientes, dos frontales y dos traseros. Y ya no hace falta gastarse mucho dinero en equipos Dolby Surround; las librerías DirectSound3D y el muy económico hardware PCI obran el milagro de recrear a nuestro alrededor una atmósfera acústica tan intensa y realista que más de uno no podrá soportarlo.

SONIDO mu



Si habéis tenido la suerte de ver «Titanic» o «Parque Jurásico» en una sala de cine equipada con sonido digital, sabréis que el sentirse rodeado o justo en mitad de la acción es una sensación que engancha. Pero si en el cine se limita a situar al espectador, en el mundo de los videojuegos va mucho más allá, porque al ser nosotros los protagonistas, el sonido aumenta la inmersión y la procedencia del sonido puede darnos pistas de lo que sucede en el entorno. Hasta hace bien poco, sólo el Dolby Surround era capaz de lograr un efecto 3D convincente, y aunque muchos juegos lo han incorporado y lo seguirán haciendo, el alto coste del equipo necesario para disfrutarlo le ha impedido ser el estándar en el software de entretenimiento.

Hardware asequible

Con el auge de las aceleradoras gráficas 3D los entornos visuales han ido ganando tanto realismo que es evidente que el sonido estéreo ya no es suficiente aunque tenga efecto posicional en canales izquierdo y derecho y lo escuchemos con auriculares. Para apoyar la imagen 3D es obvio decir que se necesita un sonido 3D, o lo que es lo mismo, uno o dos canales traseros adicionales para que tanto de frente como a nuestras espaldas puedan surgir los efectos de sonido. ¿Cómo podemos conseguirlo por poco dinero? Es fácil, con cualquiera de las tarjetas que mencionamos en este artículo y con cuatro altavoces con amplificación externa o interna. Si estáis pensando en el dinero os informamos que por el precio medio de una aceleradora gráfica 3D podéis matar dos pájaros de un tiro con el pack de Creative que incluye la Sound Blaster PCI128 y el sensacional conjunto de altavoces PCWorks FourPointSurround. Los que ya tienen cuatro altavoces de anteriores equipos o en su instalación HI-FI, sólo tendrán que elegir la tarjeta de sonido. Seguimos en la línea del hard para explicar cómo ha cambiado tanto el panorama en el sector de las tarjetas de sonido. Para entenderlo mejor podríamos establecer un claro paralelismo con la aparición de las aceleradoras gráficas 3D. Las tarjetas de sonido han multiplicado por cien sus prestaciones gracias al salto al puerto PCI. Este cambio de los 16 bit (tarjetas ISA) a los 32 bit (tarjetas PCI) ha permitido incorporar chips de sonido mucho más potentes que pueden generar cuatro canales de sonido en tiempo real. También han aparecido otras funciones como el empleo de la memoria del sistema como RAM para almacenar bancos de sonidos, a lo que hay que unir la superior velocidad de transferencia de datos. Además, los procesadores de sonido de las tarjetas PCI son capaces de realizar



El tratamiento con Environmental Audio permite establecer el tamaño de la sala donde se produce el sonido para aumentar el realismo ambiental.

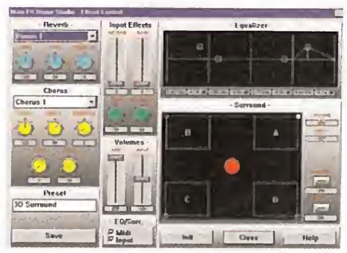
aún más fuertes

Las tarjetas de sonido han multiplicado por cien sus prestaciones gracias al puerto PCI

La instalación de los altavoces es esencial para integrarnos en el campo del sonido 3D



SOUND BLASTER LIVE!



lticanal

por sí solos y sin ayuda del microprocesador casi todos los cálculos relativos al audio, por lo que son consideradas como aceleradoras de sonido. En conjunto, las ventajas se reducen a dos ámbitos; hardware con capacidad multicanal para recrear sonido envolvente interactivo en tiempo real y una mayor velocidad de ejecución en los juegos al descargar a la CPU.

Librerias de sonido3D

Una vez aclarado, es el momento de adentrarnos en el mundillo del software. Por desgracia, no todos los juegos permitirán experimentar el realismo del sonido envolvente, sólo aquellos que hayan sido programados en DirectSound3D, con las herramientas de las extensiones Environmental Audio de Creative (EAX), en Aureal A3D Interactive (A3D) o estén codificados en Dolby Surround podrán satisfacer la certificación de sonido virtual. Los tres primeros constituyen librerías de programación (API) que los desarrolladores de juegos pueden utilizar para editar el sonido de sus programas. El último, el Dolby Surround, se basa en una codificación más compleja de tres canales de audio que necesita un descodificador. En este Informe podéis encontrar las listas más actuales de los juegos que incorporan uno o varios de estos sistemas.

La siguiente pregunta bien podría ser el consabido: ¿y todo esto, para qué? Bueno, para responder no hay nada mejor que relatar cómo nos hemos sentido al jugar con «Need for Speed III», «Unreal» o «Half-Life». Si estáis acostumbrados al habitual efecto doppler en estéreo, con el sonido de cuatro canales (izquierdo delantero, derecho delantero, derecho trasero e izquierdo trasero) de DirectSound3D, EAX y A3D os parecerá que acabáis de pasar de la noche al día. Con esta capacidad de renderizar el sonido en tiempo real a través de cuatro salidas independientes se crean tres imágenes de sonido completas, a saber: movimientos en el eje horizontal (de izquierda a derecha y viceversa), en el eje vertical (altura del sonido) y el movimiento de atrás hacia delante y viceversa. Aunque más adelante hablaremos de las diferencias entre estas tres tecnologías, todas ellas son capaces de generar este portentoso sonido envolvente interactivo. Por ejemplo, si en «Need for Speed III» os está persiguiendo la policía, escucharéis las sirenas a vuestra espalda, porque sólo se reproducirán por los altavoces traseros. Según se va acercando el coche de la ley, aumenta la intensidad del sonido, y cuando os adelanta, la sirena pasa inmediatamente a los canales frontales. Otro efecto alucinante son los coches que vienen de frente y nos pitan, el sonido pasa de delante a atrás de un modo tan real como la vida misma.

En la práctica

Con el último patch de actualización que implementa EAX, A3D y Dolby Surround, «Unreal» se ha convertido en nuestro ►

La mejor tarjeta de sonido en el mercado actual incorpora un chip de sonido profesional, el EMU10K1. Con una potencia de procesamiento de 1.000 millones de instrucciones por segundo, sus grandes cualidades son el tratamiento del sonido a 32 bit, 48 KHz, y con interpolación de 8 puntos. El rango dinámico de 192 dB evidencia una calidad sonora muy superior a todo lo escuchado hasta ahora en tarjetas de sonido domésticas. Con dos salidas para habilitar los cuatro canales de sonido y una tarjeta hija con entradas y salidas digitales, su polifonía de 512 voces en síntesis de tabla de ondas y la posibilidad de emplear la memoria del sistema como RAM para almacenar los bancos de instrumentos, elevan las prestaciones MIDI a niveles de ensueño. El software de control es excelente por el número de funciones y su facilidad de uso, con un completo soporte vía Internet.

Acelera DirectSound3D, pero ofrece todas sus excelencias multicanal con Enviromental Audio (EAX), con capacidad para generar 32 sonidos simultáneos por hardware. Una de las principales ventajas de EAX son los ambientes predefinidos para mejorar los juegos que por su antigüedad no posean sonido 3D, con la posibilidad de separar la música MIDI de los efectos de sonido WAV. La Sound Blaster Live! Value es la versión más asequible al eliminar la tarjeta E/S digital.



La utilidad de configuración de la Monster Sound nos permite elegir la instalación de altavoces.



favorito indiscutible en el apartado de sonido. Siempre ha sido un juego espeluznante, pero escuchar los ecos de los gritos o sentir acústicamente cómo todo se mueve a nuestro alrededor pondrá la piel de gallina al más pintado. No hemos podido contar cuántas pistas de sonido llegan a sonar simultáneamente, pero ni el más exigente ingeniero de sonido puede pedir más. La localización de los sonidos es de una precisión brutal, y aunque se podrían poner miles de ejemplos, basta con situarse frente a un ventilador y empezar a girar en 360º sobre nuestra posición. Os asombraréis cuando el sonido acompañe al movimiento de la imagen, porque si giráis hacia la derecha el ruido de las aspas empezará a viajar entre todos los canales. En «Half-Life» la secuencia de introducción ya anuncia la entrada en un entorno acústico que seguirá con total fidelidad toda la acción. A un continuo efecto de eco propio de unas instalaciones tan inmensas, se une la diversificación por los cuatro canales de los innumerables efectos de sonido. Cuando vislumbramos el robot, empieza a escucharse el acompasado sonido metálico de sus pisadas por los canales frontales y con la misma rapidez a la que avanza el tren, nos alejamos del robot mientras su característico sonido va atenuándose a nuestras espaldas. Hemos puesto sólo estos tres ejemplos, pero esta percepción auditiva del entorno también es aplicable a la gran mayoría de los juegos que podéis ver en las listas. Los arcades –sobre todo los de perspectiva subjetiva– son los más beneficiados con la aceleración de sonido 3D, pero prácticamente en todos los casos se puede hablar de multiplicar por mil la intensidad y el realismo –para algo tenemos el oído–.

La producción

En cuanto a programación, herramientas y prestaciones existen grandes diferencias entre producir el sonido en DirectSound3D, EAX o A3D, pero tienen en común el inicio del proceso, que empieza por tener ya grabados, registrar o crear los efectos de sonido. En un juego puede haber miles de ellos, y su variedad y calidad son factores determinantes para lograr el realismo deseado. Los métodos para obtener los efectos son de lo más variado, desde el registro con micrófonos en estudios de sonido donde los ingenieros utilizan miles de objetos y otros trucos para crear el sonido deseado, hasta la elaboración con aplicaciones que permiten alterar la fisionomía de sonidos ya existentes. En la actualidad lo más normal es recurrir a variar ligeramente sonidos ya grabados, puesto que existen enormes bibliotecas de efectos digitalizados accesibles incluso a través de Internet. Cada efecto de sonido se graba en un archivo (WAV o cualquier otro formato comprimido exclusivo de herramientas propias, utilidades, etc.) en formato monoaural para posteriormente ser utilizado por el API y el engine de sonido.

Si la parte de la creación y grabación de los efectos es un trabajo de chinos, ahora le llega el turno a la programación. Microsoft (DirectSound3D), Creative (EAX) y Aureal (A3D) proporcionan las herramientas y las librerías de programación. Lógicamente, se precisan conocimientos básicos, pero en general se puede decir que gracias a estas API, el responsable de sonido lo tiene mucho más fácil a la hora de programar el engine de audio y dirigir cada fichero de sonido para que suene por el canal que precisa la situación en pantalla, siempre en interacción con el entorno y en tiempo real. Nuevamente podemos compararlo con un engine de gráfico 3D que va dibujando los polígonos y luego las texturas en una posición determinada por nuestras coordenadas en el espacio tridimensional, pero cambiando ambos términos por los efectos de sonido. De las entrevistas con los ingenieros de sonido se desprende que casi todas las compañías están encantadas por la facilidad y las posibilidades que otorgan estas nuevas

DIAMOND MONSTER SOUND y AZTECH PCI 338-A3D

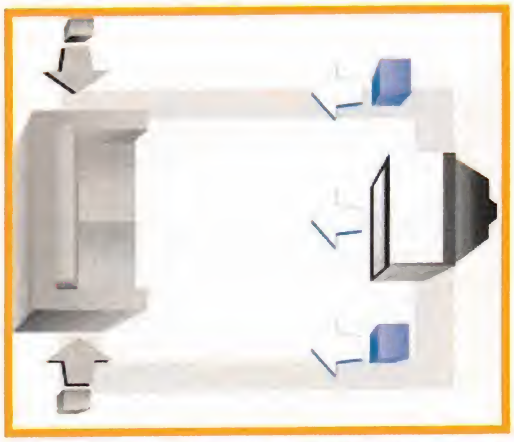
Estas aceleradoras de sonido son compatibles con DirectSound3D, pero ambas están diseñadas para la ejecución de Aureal A3D. La diferencia estriba en que mientras la Monster Sound emplea cuatro canales reales, la tarjeta de Aztech sólo necesita dos para recrear el sonido envolvente. Ya hemos mencionado que la tecnología A3D es la mejor cuando se emplean auriculares o sólo dos altavoces, y tanto las demostraciones incluidas con ambas tarjetas como el audio de juegos como «Half-Life» y «Unreal» no dejan lugar a dudas sobre el sorprendente realismo de esta tecnología. Además, la última versión de esta API, la A3D 2.0 –disponible con el chip Vortex 2 de la reciente Monster Sound MX300– integra el modelado acústico del entorno con ray tracing, un método que brinda mayores posibilidades de crear el sonido respecto a la posición del jugador, siendo la definición de la imagen vertical la gran beneficiada. La Diamond Monster Sound desarrolla polifonía de 32 voces y sólo acelera 8 sonidos simultáneos, características que la alejan bastante de la Sound Blaster Live! Este ligero desfase tecnológico se explica por pertenecer a la primera generación de aceleradoras de sonido, sin lugar a dudas la nueva MX300 podrá competir con la SB Live! La Aztech PCI 338-A3D también está en vistas de ser superada con nuevos modelos de la marca, pero es una opción excelente para jugar con cascos o con una pareja de altavoces.




El avión sobrevuela nuestro coche –en «Need For Speed III»– y el ruido del motor ha recorrido la imagen sonora de atrás hacia delante.

JUEGOS QUE SOPORTAN AUREAL A3D INTERACTIVE

- Uprising 2
- Big Air
- Redline
- Slave Zero
- Heavy Gear II
- Battlezone
- Interstate '76: Arsenal (OEM Only)
- Interstate '82
- SiN
- Heretic II
- Heavy Gear
- Prince of Persia 3D
- Myth II
- Sound ToolKit
- Wargasm
- Trespasser: Jurassic Park
- X
- Daikatana
- DEUS EX
- Tomb Raider III
- Thief: The Dark Project
- Way Point Zeta
- Mobil 1 Rally 99
- Championship
- Duke Nukem Forever
- TigerShark
- Bug Riders
- Unreal
- Powerslide
- Motorhead
- Wild Metal Country
- Rally Masters
- Blade
- The Axe
- Sound Operating System
- Subversion: Incoming Expansion Pack
- Descent: FreeSpace - Silent Threat
- Battlecruiser 3020 AD
- Descent 3
- Messiah
- Descent: FreeSpace
- MDK
- Starfleet Academy
- Starfleet Academy: Chekov's
- Lost Missions
- WorldView 2.0
- Wheel of Time
- Outlaws
- Jedi Knight
- Mysteries of the Sith
- SimCopter (OEM)
- X-Com: Alliance
- MechWarrior III
- Klingon Honor Guard
- Shogo: MAD
- Blood II: The Chosen
- VRML Browser
- Drakan
- G-Police (OEM sólo)
- Shipwreckers! (OEM sólo)
- Expert Pool
- Formula 1 98
- Miles Sound System 5.0
- Expendable
- Hostile Waters
- Incoming
- SpecOps Ranger Team Bravo
- Plane Crazy
- StarSiege: Tribes
- Navy Seals
- Half-Life
- StarSiege
- Darkstar
- Private Wars
- Thrust, Twist n' Turn
- Future Beat 3000
- Speedway Manager 3D
- Speed Thrill
- Crusher
- Virtua Command
- Crime Cities
- RoboRumble
- Tonic Trouble
- Redline Racer
- Recoil



La colocación de los altavoces, teniendo en cuenta nuestra posición, es un factor indispensable para lograr todo el realismo del sonido3D.

tecnologías y la gran mayoría piensan emplearlas al máximo en sus futuras realizaciones.

Todos los API

DirectSound3D es el API estándar compatible con todas las tarjetas de sonido que incorporen aceleración por hardware. Es un conjunto de instrucciones para distribuir los efectos en el entorno 3D mediante la reproducción por el canal adecuado a la posición del jugador. La separación de cada fuente de sonido se efectúa en tiempo real siguiendo nuestra situación dentro del juego. Las extensiones EAX de Creative son una ampliación de la misma diseñada para utilizar en toda su plenitud el enorme potencial del procesador EMU10K1 que equipa a la gama SB Live! EAX respeta la distribución multicanal y las funciones de DirectSound3D, pero añade las variables del entorno acústico con modelos específicos para el tamaño de la habitación, y de esta forma los disparos no sonarán igual a campo abierto que en una cueva. Por este motivo y por la gran calidad de sonido que puede generar este chip, en una comparativa con «Unreal», «Need for Speed 3» y «Halflife» entre las cuatro tecnologías mencionadas, EAX se lleva la palma por la separación de los canales, efectos de reverberación, la frecuencia de muestreo, el número de pistas simultáneas, etc.

INTEL 3D Realistic Sound Experience

Intel no quiere quedarse fuera del sonido3D, y ha desarrollado una librería de programación (3D RSX) muy en la línea de las ya comentadas en este artículo. Esta API se desmarca del resto en la muy interesante cualidad de no requerir ningún acelerador por hardware, cualquier procesador Pentium es suficiente para reproducir los juegos con 3D RSX. Intel ha decidido seguir el mismo camino que Aureal A3D Interactive y ha dirigido esta tecnología hacia los sistemas de dos canales para que mediante auriculares o con dos altavoces se pueda disfrutar de sonido 3D real interactivo. Con especial hincapié en la reverberación y en el efecto doppler, las funciones HRTF –un enorme conjunto de datos acústicos obtenidos en laboratorio con miles de voluntarios en los que se registraron más de 500 sonidos en todas las posiciones– han servido como base para crear los canales traseros virtuales. Hasta ahora todo es teoría, porque al cierre de este número todavía no se ha publicado ningún juego con soporte 3D RSX, por lo que habrá que esperar para comprobar las prestaciones y el realismo de esta tecnología.

MILES SOUND SYSTEM — RSX 3D Audio

Muy cerca se sitúa A3D, y hasta es posible que la versión 2.0 de este API supera las prestaciones de EAX.
Las tarjetas que aceleran DirectSound3D como la SoundBlaster PCI128 y la Maxi Sound 64 Dynamic 3D también ofrecen un sonido excepcionalmente rico con una buena división entre los canales, y su ajustado precio las convierten en una obligación para dar el salto al sonido 3D. La Aztech PCI 338-A3D nos ha permitido comprobar la eficacia de Aureal A3D Interactive, un API especialmente diseñado para recrear los canales traseros de modo virtual a partir de dos canales, algo ideal para los que prefieren los auriculares o para los que no pueden instalar altavoces traseros por problemas de espacio, cableado, etc. Mediante complejos algoritmos que tratan el sonido sobre las bases acústicas y el funcionamiento del oído humano, A3D consigue engañarnos al fabricar unos canales traseros fantasma que se presentan casi tan reales como los verdaderos. Existen otras tecnologías como Sensaura 3D Positional Audio, SRS3D y QSound que generan sonido envolvente con dos canales, y aunque ninguna de ellas es tan real como A3D, también son buenas opciones si existe la imposibilidad de colocar cuatro altavoces.

Dolby Surround

Dolby Surround merece capítulo aparte, porque su concepción es muy diferente a lo visto hasta ahora. No se trata de un API mediante la cual se realiza un engine para renderizar el sonido en tiempo real, es un proceso de codificación del sonido ya grabado mediante procesadores de sonido o con herramientas para estaciones profesionales. En resumen, producir en Dolby Surround es mucho más complejo que con los API mencionados. Aunque es el sistema con más videojuegos, en parte debido a su veteranía, debe ceder el testigo a DirectSound3D y EAX, por razones de tanto peso como el apoyo de los programadores a las nuevas tecnologías y el precio del hardware. Para poder escuchar el sonido envolvente de un juego grabado

JUEGOS QUE SOPORTAN ENVIRONMENTAL AUDIO

- Alien Resurrection
- Aliens Vs. Predator
- Anachronox
- Babylon 5
- Beneath
- Black & White
- Blood 2 : The Chosen
- Crime Cities
- Croc 2
- Daikatana
- Dark Vengeance
- Descent 3
- DEUS-EX
- Drakan
- Descent Freespace
- Expendable
- FIFA Soccer '99
- Future Beat 3D
- Half-Life
- Heavy Gear II
- Homeworld
- Hostile Waters
- Inertia
- Interstate '82
- Klingon Honor Guard
- Madden NFL '99
- Messiah
- Might & Magic VII
- Moto Racer 2
- Motorhead
- Myth II
- Need For Speed III
- Populous : The Beginning
- Powerslide
- Prince of Persia 3D
- Redline
- Rent A Hero
- Requiem : Avenging
- Rollcage
- Ruud Gullit Striker
- Sacrifice
- Shattered Reality
- Shogo : Mobile Armor Division
- SimCity 3000
- SiN
- Slave Zero
- Starsiege
- Starsiege TRIBES
- Thief : The Dark Project
- TNN Outdoors Pro Hunter
- Trespasser
- Ultima : Ascension
- Ultimate Race Pro
- Ultimate Race Rally
- Unreal
- Uprising 2
- Virtua Rally
- Wargasm
- Warzone : 2100
- Way Point Zeta
- Wheel of Time
- X-Com : Alliance

Environmental Audio by CREATIVE





Para comprobar la interacción del sonido 3D sólo hay que colocarse frente al ventilador y girar en 360º en «Unreal».

en Dolby Surround necesitáis un descodificador externo, muy de moda gracias al cada vez más incipiente mundo del Home Cinema. Y ésta es precisamente la gran ventaja de optar por el Dolby Surround, puesto que no sólo tendremos sonido envolvente en los videojuegos, su compatibilidad con el formato más extendido en el campo cinematográfico (Dolby Estéreo) convertirá vuestra habitación en una sala de cine siempre que dispongáis de cinco altavoces y de fuentes como un vídeo estéreo, un LaserDisc o un DVD, sin olvidar que tanto la película como su copia deben contener la codificación del sonido Dolby Surround en la pista estéreo. Aunque sabemos que existen tarjetas de sonido que incorporan Dolby Surround, en España no hemos encontrado ninguna. El sonido digital multicanal está entrando en el soft de entretenimiento de la mano del Dolby Digital, incorporado en juegos como «NBA Live 99».

Imprescindible

La instalación de los altavoces es esencial para integrarnos en el campo de sonido envolvente. Los altavoces delanteros deben separarse del monitor al menos diez centímetros para lograr una imagen estéreo convincente a la par que una óptima separación de los canales, y la colocación de las pantallas traseras también debe estar supeditada a nuestra posición. Es muy importante colocar adecuadamente los altavoces, porque de lo contrario se desvirtúa la experiencia de estar en el centro de la acción. Casi todas las tarjetas de sonido incorporan una utilidad de test que comprueba la correcta colocación de los altavoces mediante la emisión de un sonido que va recorriendo un círculo completo o mediante una voz que identifica cada uno de los canales.

Otra notable característica de las librerías mencionadas es su capacidad para ser compatibles entre sí, y tanto un juego como una tarjeta puede soportar DirectSound3D, EAX y A3D. Gracias a esta "compenetración" entre ellas, la guerra de formatos, aunque va a existir, no va a ser tan dramática y preocupante para nosotros como la acontecida en el campo de las tarjetas gráficas. Aún es algo pronto para declarar a un vencedor, porque las nuevas versiones de A3D y EAX parecen estar muy igualadas. En definitiva, si hace un par de años las aceleradoras gráficas 3D revolucionaron la faceta visual, ahora ha llegado la misma revolución al audio con las aceleradoras de sonido, un hardware barato e imprescindible para vivir los videojuegos en todas sus dimensiones.

A.T.I.

MAXI SOUND 64 DYNAMIC 3D

De las últimas tarjetas ISA que aún se comercializan, gracias a su DSP Dream con arquitectura RISC y a los drivers actualizados en esta versión 3D puede acelerar por hardware DirectSound3D. No obstante, se nota el cuello de botella de los 16 bit y además de no acelerar voces simultáneas por hardware, en juegos como «Unreal» se producen saltos si se habilitan más de 16 voces. Una cualidad muy destacable de esta tarjeta es su software de gestión de sonido 3D en tiempo real, que mediante reverberaciones, tiempos de retraso y otros valores nos permite recrear un efecto envolvente simulado. El sonido 3D de este sistema es muy artificial y metálico, puesto que se limita a expandir el sonido a través de cuatro canales, no es interactivo al no tratarse de una API ni de una codificación del sonido. Entre sus prestaciones MIDI destacan los bancos de instrumentos de Roland y la polifonía de 64 voces, aunque los 2 MB de RAM se quedan algo justos.

JUEGOS QUE SOPORTAN DOLBY SURROUND

- Diablo 2
- Starcraft Expansion Set
- Archimedian Dynasty
- Extreme Assault
- Michael Owen's World League Soccer '99
- World League Soccer '98
- Dungeon Keeper II
- FIFA International Soccer
- FIFA Soccer '96
- FIFA Soccer '97
- FIFA: Road to World Cup '98
- Knockout Kings
- Longbow 2
- Longbow Gold
- Madden NFL '98
- Madden NFL 99
- NASCAR '98
- Nascar '99
- NBA Live '96
- NBA Live '98
- NBA Live '99 (también en Dolby Digital AC-3)
- NCAA Football '99
- NCAA Football 98
- Need for Speed SE
- Need For Speed2
- Need for Speed2 SE
- NHL '98
- NHL Hockey '99
- Nuclear Strike
- PGA Tour Pro/Pebble Beach
- Privateer 2
- Road Rash
- Road Rash 3D
- Shockwave Assault
- Shockwave II Beyond the Gate
- Shockwave Operation Jump Gate
- Tiger Woods 99
- Triple Play Baseball '96
- Triple Play Baseball '97
- Triple Play Baseball '98
- Triple Play Baseball '99
- Ultima 9
- Ultima Online
- Wing Commander III
- Wing Commander IV (también en Dolby Digital AC-3)
- Wing Commander Kilrathi Saga
- Wing Commander Prophecy
- World Cup 98
- Pro Pinball - Big Race USA
- Pro-Pinball Timeshock
- Jazz Jackrabbit 2
- National Hockey Night
- NBA Tonight
- Pro Boarder
- Hunchback of Notre Dame
- Journey to the Centre of the Earth
- Peter Pan
- Tom Sawyer
- Treasure Island
- N20: Nitrous Oxide
- X-Files Interactive
- X-Files Unresticted Access
- Nixon
- Unreal
- War of the Worlds
- Atomic Bomberman
- Baldur's Gate
- Descent II
- Descent to Undermountain
- Die by the Sword
- Fallout
- Fallout 2
- Giants
- M.A.X. (Mechanized Assault & Exploration)
- M.A.X. 2
- Red Asphalt
- Star Trek - Secret of Vulcan Fury
- Star Trek: Colonials
- Star Trek:Klingon Academy
- Starfleet Academy
- Starfleet Command
- Stonekeep2
- VR Baseball '97
- VR Baseball '99
- VR Baseball 98
- VR Football '98
- VR Football '99
- Waterworld
- Black and White
- Jedi Knight
- SimCity 3000
- Falcon 4.0
- Klingon Honor Guard
- M1 Tank Platoon II
- Starship Troopers
- X-Com Interceptor
- Motocross Madness
- Armored Fist 2
- Comanche 3
- Commanche Gold
- Dreadnought
- F-22 Lightning II
- F-22 M1A2 Abrams
- F-22 Raptor
- Silver
- Zoiks
- Return Fire
- adidas® Power Soccer® 98
- Adventures of Lomax
- Assault Rigs
- Colony Wars
- Draken
- F1
- F1 Championship Edition
- Formula 1 '97
- Formula 1 '98
- G-Police
- Global Domination
- Hired Guns
- Lander
- Lemmings 3D
- Nations: Fighter Command
- Newman/Haas Racing
- Overboard
- Pro 18: World Tour Golf
- Sentinel Returns
- Shadow Master
- WipeOut XL
- Sierra Sports Baseball Pro '99
- Starsiege
- Starsiege Tribes
- D.Jump
- F1 Racing Simulation
- Pod
- Rayman 2
- Speed Busters
- Tonic Trouble
- Dawn of War
- Seven
- Spinal Tap



NO TE QUEDES COLGADO...
DELTA FORCE
7.995
V-RALLY
4.995
KING'S QUEST
6.995
SILVER
6.995
Barbie
CD Rom
7.995
TOTAL GAMES 2
2.995
TOTAL RACES
2.995
...Conectate a TOYS"R"US
Multimedia
ESCANER D600
1200X600 DPI
ANTES 14.900
12.900
X7-38 JOYSTICK
+ ACELERADOR
ANTES 5.995
4.995
PC ChatCam
VIDEOCAMARA
+ CAPTURADORA
DE VIDEO
19.900
74
TRAXDATA
CD-R
CD-R 74 MIN.
10 UNIDADES.
2.595
ASTURIAS (LUGONES) Tel.: (98) 526 41 03. • CUATRO TIENDAS EN MADRID: MAJADAHONDA Tel.: (91) 634 15 68. • ALCORCON Tel.: (91) 689 01 65. • TORREJON Tel.: (91) 656 05 95. • ALCOBENDAS Tel. (91) 661 43 14. • ZARAGOZA (UTEBO) Tel.: (976) 78 64 44. TRES TIENDAS EN BARCELONA: SANT QUIRZE DEL VALLÈS Tel.: (93) 721 47 75. BADALONA Tel.: (93) 465 31 12. • SANT BOI Tel.: (93) 630 88 86. • DOS TIENDAS EN VALENCIA: SEDAVI Tel.: (96) 396 02 40. • BURJASSOT Tel.: (96) 390 16 76. VALLADOLID Tel.: (983) 37 34 55. • ALICANTE (SAN JUAN) Tel.: (96) 594 15 00. • SEVILLA Tel.: (95) 467 00 90. • MALAGA Tel.: (95) 224 57 20. • GRANADA Tel.: (958) 13 56 33. PUERTO DE SANTA MARIA Tel.: (956) 85 31 11. • BILBAO Tel.: (94) 426 35 27. • MURCIA Tel.: (968) 24 21 28. • PAMPLONA Tel.: (948) 30 27 50. • BURGOS Tel.: (947) 25 05 25. CORDOBA Tel.: (957) 75 00 06. • PALMA DE MALLORCA Tel.: (971) 47 45 61. • LA CORUÑA Tel.: (981) 17 01 66. • VIGO Tel.: (986) 23 56 41. • LEON Tel.: (987) 26 29 00. TENERIFE Tel.: (922) 31 11 22. • BADAJOZ Tel.: (924) 24 40 15. • SAN SEBASTIAN Tel.: (943) 40 14 55.
TOYS"R"US



Por: Penelope Labelle

Inauguramos en estas páginas una nueva sección en Micromanía, un forum para todos aquellos que se precien de ser adictos a los arcades, a los juegos deportivos, a los shoot'em ups; a los juegos de acción, vamos. En ella trataremos los más diversos temas que abarcan este casi infinito mundo.

Entra en Acción

Los adictos a las aventuras gráficas ya tienen su sección –El Club de la Aventura–; los que lo son a los juegos de estrategia, también –Escuela de Estrategas–; e incluso los que se pirran por los juegos de rol tienen una excelente reunión en Maniacos del Calabozo. Así pues, ¿por qué los que vivimos por y para los juegos de acción no íbamos a tener una sección en las páginas de Micromanía? Una sección que desde hace mucho, vosotros, los fieles lectores de esta simpar revista, pediais a gritos, ya fuera por correo electrónico o carta, e incluso hemos llegado a tener peticiones telefónicas sobre el asunto. Por ello, y por otras muchas razones que ya iréis descubriendo poco a poco en cada Zona Arcade, mes a mes, es por lo que os traemos esta sección.

LOS TEMAS

En esta nueva andanza entre los anchos mundos de los programas arcade, vamos a tratar de definir una serie de apartados mensuales que –salvo por causa mayor– siempre estarán presentes en la reunión.

Para empezar, y como no podía ser de otra manera, intentaremos manteneros informados con la actualidad más reciente dentro del mundo de los arcades de acción. Un apartado que pasaremos a denominar "En la Boca del Volcán", donde tendrán cabida toda la actualidad del software lúdico dedicada a los temas que tratamos.

En segundo lugar, y dado que este mundillo está plagado de subgéneros, habrá otros apartados que seguidamente pasamos a comentar. Uno dedicado a todo lo concerniente a los juegos deportivos, ya sean de fútbol, baloncesto, automovilismo de cualquier clase, golf, etc., pero no a aquellos que sean programas manager; sólo aquellos que simulen la acción de practicar un deporte. Esta sala se llamará "Carrusel Deportivo". Otro apartado lo van a conformar aquellos programas que sean susceptibles de denominarse arcades 3D, tan de moda últimamente, y que lleva por nombre "Acción Frenética".

Y como no todo el mundo tiene que seguir una misma plataforma, hemos pensado en aquellos a los que el mundo de los ordenadores compatibles no les son del todo agradables. Nos referimos a esos que son verdaderos adictos a las consolas. Su sección será, por lo tanto, una denominada "Sin Teclado". También intentaremos incluir, en la medida de lo posible, algunas formas de no "ser legales" en los juegos que nos apasionan, es decir, sumar a todo este desbarajuste una serie de trucos –que no tienen porqué ser códigos– para aquellos que o bien les guste saltarse las normas, o por sus condiciones no son capaces de conseguir determinadas acciones. Todo esto lo podréis encontrar en "Torpelandia".

LÍDER DE EQUIPO

Cuando decidimos llevar a cabo la misión de traeros una sección de Micromanía destinada a los juegos de acción, enseguida nos saltó la duda de quién iba a poder llevarla lo mejor posible. Hicimos una serie de pruebas para poder elegir al mejor de los mejores y, creednos, no fue nada fácil. Después de mucha deliberación, de noches enteras digiriendo litros y litros de café y de tomar tortillas de aspirinas para quitarnos los dolores de cabeza causados por el aluvión de candidatos, por fin dimos con la persona más indicada –o eso es lo que creemos–. Curiosamente, y para que sirva de ejemplo, la persona que elegimos fue una mujer, en contra de lo que pudiéramos pensar en un primer momento –esto es debido a que hay un mayor número de adictos a los arcades del género masculino que del femenino, y no obedece a ninguna discriminación sexual–. También nos demostró que era la mejor manejando fórmula uno, coches de rally, combatiendo con diversas armas en los más difíciles de los combates-arena que montamos, jugando al fútbol..., en todo, vaya. Y



Acción frenética

Todos aquellos que se crean verdaderos expertos combatiendo cuerpo a cuerpo o con las armas más sofisticadas, que se vayan bajando del burro. Aquí les demostraré lo que les queda todavía para poder llevar tal calificativo, así que de momento sólo me queda emplazaros hasta el mes que viene, no sin antes deciros unas palabras sobre la próxima salida al mercado de «Quake III: Arena», del que ya se están diciendo maravillas. Al fabuloso engine que se está utilizando para desarrollar el programa, hay que añadir, y a tenor de lo poco visto hasta ahora, que va a alcanzar cotas de calidad, tanto en el aspecto gráfico como en el de jugabilidad, que van a saltar las barreras de lo hasta ahora conocido. Pero mientras esperamos que esa demo prometida por los chicos de id Software esté en Internet, podéis disfrutar, y alucinar, de las imágenes que os traemos.





Carrusel deportivo

En este apartado os traeré, mes a mes, toda la información que los dioses me envíen sobre los juegos deportivos que hay, o que habrá en un futuro próximo, en el mercado. En este primer contacto, me limitaré a comentaros que posiblemente podamos hacer una clasificación de programas deportivos que vosotros mismos votaréis. La forma de hacerlo ya os la diré. De momento podéis ir practicando y abriendo boca para que seáis oídos y escuchados. El próximo mes trataré de haceros ver algunas de las formas para llegar a ser los mejores en cuanto a juegos deportivos se refiere, todo ello con el fin de que consigáis haceros con el título de Maestro en las Artes Arcadianas.

Si queréis participar en esta sección, podéis mandarnos una carta, indicando el apartado al que va dirigido –Carrusel Deportivo, Acción Frenética...– a la siguiente dirección: ZONA ARCADE, Micromanía, C/ Ciruelos 4, San Sebastián de los Reyes, 28700 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre la reseña ZONA ARCADE.
También podéis mandar un correo electrónico a: *zonaarcade.micromania@hobbypress.es*



Sin teclado

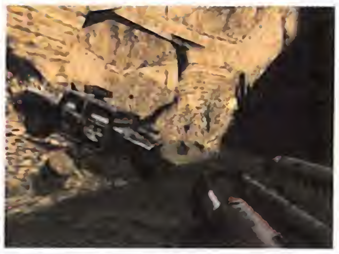
Como el mundo de las consolas ha crecido mucho últimamente, esta sección es para todos aquellos que las prefieren a los engorrosos teclados de los compatibles. Aquí hablaremos de las novedades que se vayan a producir dentro de plataformas como Nintendo 64 o PlayStation, así como de la siguiente generación de consolas que vayas saliendo, y sus juegos, claro está.
Y por si alguien no lo sabe, y en respuesta a la presentación que se hizo de Dreamcast hace breves fechas, Sony Computer Entertainment hizo oficial, el pasado 2 de Marzo en Tokio, Japón, que está desarrollando una nueva generación de consolas –aún sin nombre– que va a llevar el mundo de las consolas mucho más allá de lo que se ha podido ver, incluso por encima de muchos ordenadores compatibles. Por lo visto, los chicos de Sony no se conforman con batir todos los récords de venta de PlayStation, si no que quieren ir más allá, dando así un duro golpe a su principal –y casi único, si no fuera por Nintendo 64– competidor, Sega, a tenor de los datos facilitados en la citada reunión de Japón. Pero eso es algo que ya os iremos desvelando en próximos números.

En la Boca del Volcán





Las siguientes líneas están dedicadas a las próximas apariciones de programas deportivos o arcades 3D que vayan a ver la luz pronto o que, por el contrario, sean meros proyectos emergentes de compañías desarrolladoras de software que todavía les queda mucho por trabajar.
Este mes hablamos de títulos como el esperado programa español, «Blade», que parece que no va a salir nunca. ¿Qué pasa con los chicos de Rebel Act Studios?, ¿es que no quieren darse a conocer de una vez por todas? Ya hace varios años que nos interesamos por el desarrollo de este programa, pero parece que siempre surge algo que lo retrasa. Otro que también se está haciendo esperar es «Duke Nukem Forever». Todos los adictos a Duke estamos deseando siquiera una demo que pongan en Internet la gente de 3D Realms, pero por ahora lo único que hay son promesas, entrevistas con los máximos responsables y unas pocas pantallitas.
Game FX y THQ están ultimando –en teoría– lo que será «Sinistar: Unleashed», antes «Excession», que promete muchas horas de diversión y un aspecto maravilloso en el que tendremos que salvar el mundo de extraterrestres –¿por qué nos sonará esto?–, ya inspirado en un juego de hace años, muchos años. Pero, ¿acaso no es lo que prometen todos? Habrá que ver en qué se queda.
Los aficionados al deporte también deben estar contentos, ya que Eidos está ultimando «UEFA Champions League», un programa para los amantes de las Copas de Europa, ahora trasladadas al PC. Un programa que está a punto y que no sabemos si se va a distribuir en España, es «Brunswick First Strike Bowling», pero de lo que sí estamos seguros es de la calidad que ofrecerá el programa, a tenor de lo visto. Como su nombre indica, es un simulador del popular juego de los bolos. Esperamos impacientes más noticias.





Por este mes, ya no cabe nada más, pero el mes que viene volveremos con muchas más noticias del panorama del soft lúdico de juegos de acción.

por eso llegó a ganar el merecido lugar por el que todos habían disputado. El líder –mejor dicho, la líder– que va a llevar mes a mes este forum va a ser, ni más ni menos, que Penelope Labelle, de la cual su apellido hace honor, y también a la que pasamos ahora mismo la palabra.

EN MIS MANOS

"A partir de este momento, vuestros días de gloria se han acabado. Mucho tendréis que sufrir para poder ganaros el galardón de Maestro en Artes Arcadianas, aunque yo os iré dando pistas sobre cómo conseguirlo. Lo primero es presentarme. Soy Penelope Labelle Magnifique, y desciendo de una larga estirpe de Maestros en Artes Arcadianas. Provengo de una larga familia de Arcadianos, únicos conocedores de dichas artes, y que desde hace miles de años venimos viviendo en la Antártida, lugar de retiro y meditación. La historia cuenta que el primer miembro de la saga fue el Gran Maestro Lefavre Scratchi, quien obtuvo sus poderes de una roca encontrada en una de sus luchadoras travesías por el universo. Mis antepasados han ido pasando de generación en generación los conocimientos necesarios para poder llegar a ser Maestro, pero no sólo esto, si no que los genes que tengo en la sangre, transmitidos entre generaciones, no pueden ser alterados por mucho que se lleguen a cruzar entre los más mundanos individuos. Mis descendientes también poseerán dichos genes inalterables, lo que nos dota de una serie de prerrogativas especiales que el resto de los mortales no posee.



Por tanto, poder alcanzar el mencionado título no es nada fácil, sobre todo teniendo en cuenta que todos vosotros sois normales y no lleváis los genes de mis ascendientes, pero sí que seguro muchos de vosotros llegáis a poder competir conmigo haciéndome algo de frente. Sólo me queda deciros que practiquéis mucho en vuestros juegos preferidos si ansiáis tan querido triunfo.
Ahora, sólo me queda dejaros con el resto de los apartados, y despedirme de vosotros hasta el mes que viene. Pero antes una advertencia: en esta sección no se van a resolver dudas o solventar problemas; para eso ya está la sección del S.O.S. Ware. Aquí vamos a tratar de establecer un foro de discusión entre todos vosotros, haciendo que vuestras opiniones y resto de inquietudes sean compartidas por todos, hablando sobre temas de actualidad que nos conciernan, y si os lo merecéis, incluso podremos hacer una lista de votaciones, pero ya lo estudiaremos. Así, que el designio de los dioses Arcadianos os lleven por el sendero de la luz."

Torpelandia



Como ya ha comentado el redactor que me ha presentado, este lugar es para todos aquellos que quieran conseguir el perseguido honor por medios no del todo naturales. Lo único que les digo es que ese camino lleva al sendero de la oscuridad, reinado por los Swindlers, demonios del camino opuesto al de la luz.
Este mes os doy los trucos de «Star Wars: Rogue Squadron 3D». Dentro del juego, id a opciones y seleccionar la caja de códigos, tecleando lo siguiente:
IAMDOLLY: Vidas infinitas.
CHIKEN: Jugar con un AT-ST.
DIRECTOR: Proporciona escenas de película al acceder a las puntuaciones.
MAESTRO: Permite escuchar un trozo de la música del juego.
TOUGHGUY: Todos los power ups.
FARMBOY: Volar con el Halcón Milenario (no funciona en misiones que ya disponen del mismo).



TIEDUP: Volar en un TIE Interceptor.
IGIVEUP: Vidas infinitas.
BLAMEUS: Fotografía con los personajes del juego.

PC manía LA REVISTA+GUIA DE COMPRAS+2 CD-ROM+DVD por sólo 995 Ptas

Sin el especial DVD de PCmanía te vas a quedar en el PColítico inferior.



Adelántate a los tiempos y entérate ya de todo lo que hay que saber sobre el DVD. El nuevo soporte que sustituirá al vídeo y al CD-ROM. Qué es un DVD, en qué principios se basa esta tecnología, para qué sirve, cuáles son los mejores lectores de DVD, cómo sacarle el máximo partido, trucos y soluciones, los descompresores de DVD. Si te pierdes este número de PCmanía, te vas a quedar atrás en lo mejor de la PC historia.



DE REGALO, además de dos CD-ROM de aplicaciones, este mes **TE LLEVAS UN DVD CON EL ANUARIO DEL CINE ESPAÑOL DEL 98**: películas, directores, actores, argumentos, bandas sonoras y Premios Goya.

Y PUEDES GANAR UNO DE LOS 10 LECTORES DVD QUE SE SORTEAN CON ESTE NÚMERO.





42 **GET MEDIEVAL.** El espíritu de una leyenda de las máquinas recreativas, «Gauntlet», renace en un prometedor arcade, con la opción multijugador como principal atractivo.
BLUE STINGER. Acción y aventura para Dreamcast,con uno de los títulos más jugosos para la nueva consola de Sega.
DESCENT III. Todo el espíritu del programa original junto a la más vanguardista tecnología.

44 **THRUST, TWIST´N TURN.** Carreras de coches ambientadas en un futuro no muy lejano.
SOUL REAVER. LEGACY OF KAIN. Segunda parte de uno de los títulos más llamativos de las últimas temporadas, ahora en 3D.
RAGE OF MAGES. El género de la estrategia y la acción se juntan en un mundo de fantasía.







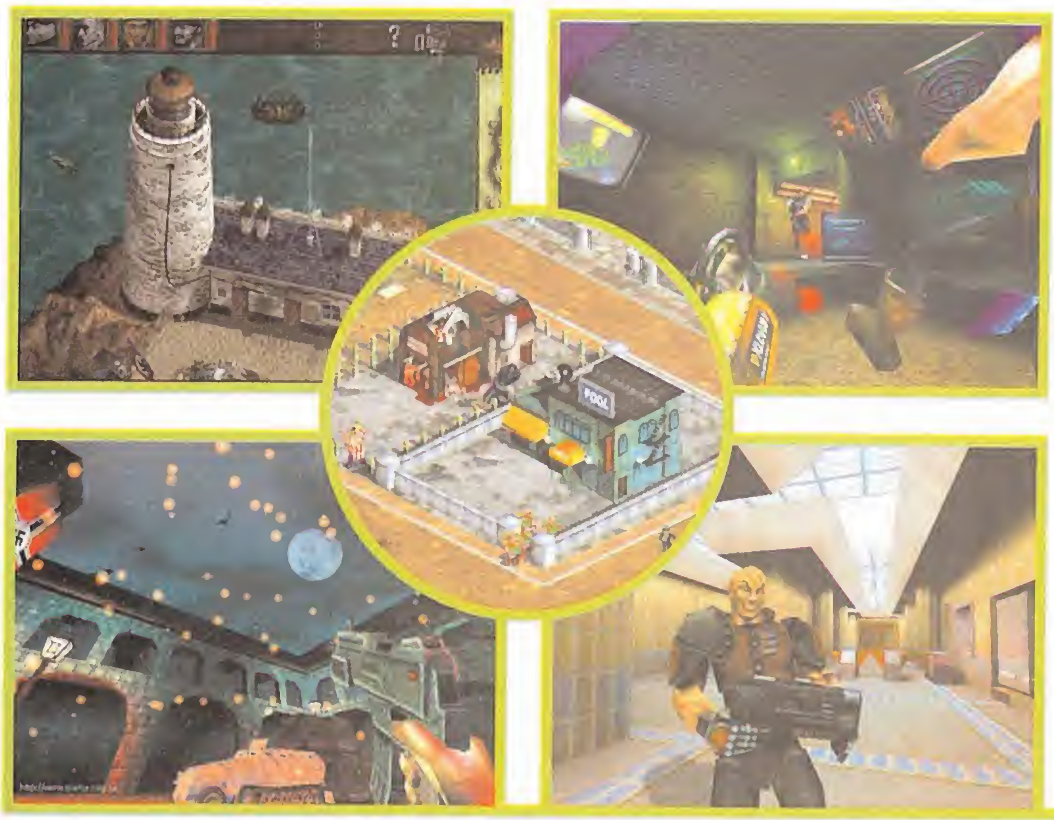


46 **OFFICIAL FORMULA 1 RACING.** La última vuelta de tuerca al mundo de la simulación de Fórmula 1.
FLASHPOINT. Interactive Magic nos hace un original propuesta, con un título que combina estrategia y acción.
KINGPIN. LIFE OF CRIME. Un juego que está siendo definido como el más logrado programa 3D basado en la tecnología de «Quake II».

48 **TANK RACER.** Combates y velocidad a los mandos de estos vehículos pesados, de la mano de Grolier y Virgin.
STARFLEET COMMAND. De nuevo la serie «Star Trek» sirve de base para un simulador espacial, con grandes dosis de estrategia.
SUPERSPEED RACING. Arcade y simulación se dan la mano en un juego espectacular para Dreamcast.







50 **COMMANDOS. MÁS ALLÁ DEL DEBER**
Una magnífica ampliación para los incondicionales de «Commandos», y aperitivo para el futuro «Commandos II».

54 **UNREAL TOURNAMENT**
«Unreal» mucho más apasionante que nunca.
Un juego independiente del programa original, que hace de la opción multiusuario su razón de ser.

56 **STREET WARS**
Heredero directo de la filosofía de «Constructor», en un ambiente dominado por la mafia.

58 **MORTYR**
Dicen que será el título que ofrecerá la más revolucionaria tecnología 3D, con permiso de «Quake III».

60 **REQUIEM. AVENGING ANGEL**
Acción y aventura en 3D, en un juego impregnado de una atmósfera mística y celestial.






DESCENT III Continuando con la saga, esta nueva entrega ha sido desarrollada por Outrage Entertaiment en asociación con Parallax Software, creadores de los dos anteriores títulos. El nuevo «Descent III» poseerá un motor 3D completamente nuevo donde, por supuesto, destacará un incremento en la calidad gráfica y en la complejidad de los objetos 3D, así como una inteligencia artificial bastante más avanzada. Como curiosidad cabe decir que el juego tendrá un desarrollo íntegramente en tiempo real, incluso en las transiciones entre entornos interiores y exteriores. También se están creando un gran número de robots y otros tipos de enemigos inéditos, y el potencial bélico de nuestra nave se verá aumentado con 10 poderosas nuevas armas. En cada misión habremos de afrontar múltiples objetivos y resolver puzzles a lo largo de los gigantescos 15 niveles que compondrán el juego.

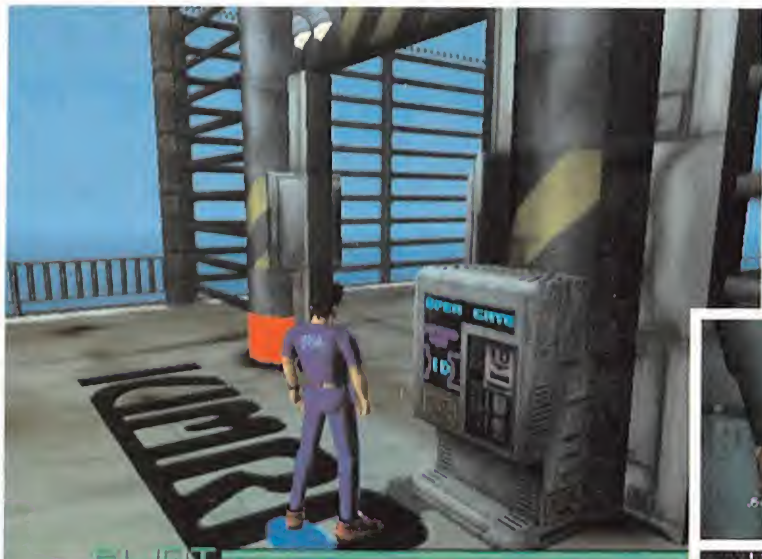








GET MEDIEVAL Basado en el famoso «Gauntlet», un título de recreativa de allá por los 80, «Get Medieval» nos transladará al castillo de Arrivus. En él deberemos investigar, luchar contra numerosas bestias y recoger diversos objetos que más tarde se harán necesarios. El programa se desarrollará dentro de un entorno 2D con gráficos previamente renderizados donde se están implementado efectos de luz y transparencias. Su carácter medieval nos introducirá en un mundo repleto de bestias mitológicas, duelos a espada y hechizos, enfrentándonos con más 20 enemigos diferentes en el papel de uno de los cuatro héroes cuyas caracteríscas serán diversas. Sus principales alicientes parece que van a ser, sin demasiadas pretensiones, su acción frenética, la posibilidad de juego en red o Internet y el editor donde podremos diseñar escenarios y misiones.






BLUE STINGER «Blue Stinger» es, con toda probabilidad y hasta la fecha, el juego más avanzado técnicamente a la vista de los próximos títulos para Dreamcast. Esta aventura nos introducirá en una isla que ha sufrido un desastre alienígena en la que deberemos resolver puzzles, o luchar contra horribles mutantes, averiguando cuál ha sido la catástrofe que ha terminado con la población de la isla. En el transcurso del juego los movimientos de cámara serán totalmente dinámicos, dotándole de una presencia cinematográfica. Para ello ha sido necesario un diseño gráfico muy elavorado donde los personajes están modelados y animados hasta el último detalle, como por ejemplo en el movimiento de las manos y en las expresiones de los rostros.











MOTOR MEJORADO EN EFECTOS ESPECIALES
8 EQUIPOS OFICIALES CON 16 COCHES
9 CIRCUITOS INTERNACIONALES NUEVOS
CUADROS TOTALMENTE FUNCIONALES
8 CIRCUITOS REALES CON LUCES REALES
7 COCHES DE CARRERAS DE TODOS LOS TIEMPOS
¡VÉRTIGO!
MÁS COCHES
MÁS CIRCUITOS
MÁS CHOQUES
MÁS ACCIÓN
TOCA 2
TOURING CARS
PlayStation
PC CD
PROEIN
Av. Burgos, 16 D. 1º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70
http://www.proein.com
Codemasters
www.codemasters.com
©1998 The Codemasters Software Company Limited. "Codemasters". Todos los derechos reservados. "Codemasters" es un marca registrada propiedad de Codemasters Limited. BTCC, The British Touring Car Championship, TOCA, y todas sus variantes, copyrights, marcas usadas o asociadas con el RAC British Touring Car Championship y/o coches representados del BTCC son todos copyrights y/o marcas registradas a TOCA Limited y son usadas bajo la licencia de Codemasters. PlayStation y "PlayStation" son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. El resto de las marcas son de sus respectivos propietarios.









THRUST, TWIST & TURN

En el futuro, «Thrust, Twist & Turn» es el entretenimiento más popular en el que participantes de todo el mundo compiten por alcanzar uno de los primeros puestos. Así, en este arcade de carreras tendremos que internarnos por los circuitos quizá más enrevesados y veloces vistos hasta ahora. En el motor 3D de «Thrust, Twist & Turn» se ha creado completamente un modelo de comportamiento físico. Parece ser que la mayor innovación de este programa va a ser su editor de niveles donde fácilmente podremos incluso determinar las condiciones físicas de cada entorno. Veremos efectos atmosféricos de todo tipo a lo largo de los ocho niveles donde cada piloto tendrá una manera de conducir acorde con su personalidad además de que en cada circuito el programa alcanzará un nivel de interacción con diversos personajes nada usual.







SOUL REAVER: LEGACY OF KAIN

En esta segunda entrega habremos de continuar devorando almas de vampiro con el fin de consumar la venganza contra aquel que nos convirtió en uno de ellos, el hechicero Kain. Empalando, incinerando o ahogando a las grotescas bestias creadas por nuestro enemigo, nos veremos inmersos en una oscura aventura de ambiente gótico. Esta vez saltará a la vista la impresionante calidad de los entornos 3D del programa por su extremada complejidad, además permitirá ver efectos de morphing en tiempo real, así como el tratamiento de plasma para crear objetos espectrales. Una de las promesas más sólidas es el alto factor de inmersión en la aventura del que dispondrá.

GEX DEEP COVER GEKO

Vuelve uno de los más carismáticos reptiles de PlayStation desarrollado por Crystal Dinamics, esta vez en compañía de la imponente vigilante de la playa, Marliece Andrada, en el papel de la agente Xtra, con la que compartirá plano en atractivas secuencias de video. En esta nueva entrega el agente Gex tendrá que llevar a cabo multitud de misiones a través de 24 niveles en total. Para ello contará con nuevos y numerosos disfraces y la posibilidad de montarse en casi cualquier cosa, desde un camello hasta un tanque del ejercito pasando por los lomos de un cocodrilo. En «Gex Deep Cover Geko» el sistema de cámara se ha desarrollado nuevamente para que resulte más intuitivo y permita mayor velocidad en la acción, al igual que la totalidad de escenarios donde discurre la aventura, donde se mantendrá el carácter de parodia, pero incrementando su calidad gráfica.

















RAGE OF MAGES

«Rage of Mages» es un juego de rol en el que deberemos entablar combates en tiempo real dotando al programa de cierta dosis de estrategia, además de numerosas habilidades a desarrollar por nuestro personaje. Sumergiéndonos en una incierta época medieval, nuestra misión será salvar el Reino de Kania adentrándonos para ello en la peligrosa tierra de Uimoir donde se esconde la solución definitiva: un poderoso arma con el que poner fin a la guerra que asola el Reino. A medida que vayamos avanzando podremos disponer de hasta 300 tipos de armas, hechizos, pociones y armaduras que habremos de usar contra hordas enemigas y monstruosas criaturas en las 25 misiones que componen la aventura. Los gráficos hasta ahora vistos poseen un calidad magnífica, así como las animaciones de los personajes, y parece ser que se está implementado un sistema de magia innovador combinando cinco esferas de magia distintas. El juego en red también va a estar contemplado con un máximo de hasta 16 jugadores.


Tener tantos
enemigos nunca
fue tan divertido
GET MEDIEVAL
Pócima de la eterna diversión (Tómense de 1 á 4 osados jugadores en la misma máquina, en red local o por Internet): Añadir la máxima jugabilidad. Aderezar con un control rápido y sencillo. Espolvorear con hilarantes diálogos y sonidos. Agregar gráficos 3D. Mezclar en 40 espeluznantes mazmorras llenas de trampas, sorpresas y tesoros. Sazonar al gusto con multitud de objetos, armaduras, artefactos, hechizos, armas, pócimas de salud... y, por supuesto, batir con todos los enemigos del mundo
MICROIDS
MONOLITH PRODUCTIONS
Juego en Red
100% TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO
PC | CD-ROM | Windows™95 | 98
2.995 Ptas.
dinamic MULTIMEDIA
LOS PRODUCTOS DINAMIC SE VENDEN EN QUIOSCOS, GRANDES ALMACENES Y TIENDAS DE INFORMÁTICA
Hasta donde llegue tu imaginación









FLASHPOINT

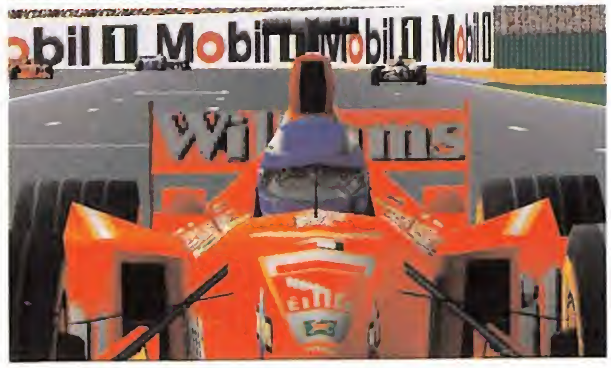
«Flashpoint» nos situará en un momento álgido de la guerra fría a mediados de los 70, con la amenaza de desencadenamiento de una escalada nuclear cerniéndose sobre la población mundial. Como soldado de un cuerpo especial tendremos que combatir utilizando todas las armas a nuestro alcance e incluso controlando hasta 25 diferentes vehículos, con un argumento de fondo que se ha servido de documentación militar histórica sobre armamento. En el entorno 3D con el que cuenta Interactive Magic para «Flashpoint» podremos tomar diferentes puntos de vista (1ª, 3ª persona o vista del mapa) donde los gráficos de alta calidad están garantizados y los modelos estarán dotados de gran detalle en el aspecto físico. Obviamente, la representación y el realismo de las tácticas militares serán su principal atractivo.

OFFICIAL FORMULA 1 RACING

El próximo simulador de Fórmula 1 que va a salir al mercado nos ofrecerá un total 22 automóviles susceptibles de ser configurados hasta en el último de sus detalles, y hacerlos correr en 16 circuitos auténticos de la competición reina del automovilismo. Aunque el aspecto gráfico de «Official Formula 1 Racing», en un principio, no parece vaya a ser mejor de lo que ya se puede ver en otros programas, sí contaremos con modelos muy detallados, de forma que las colisiones producidas en carreras sean muy similares a las de la realidad.











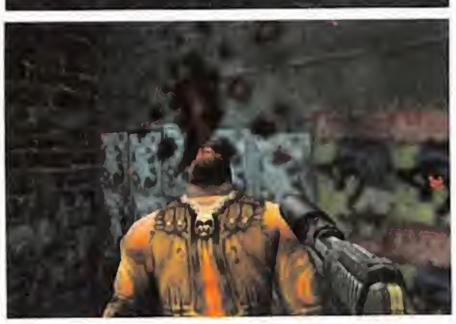
KINGPIN: LIFE OF CRIME

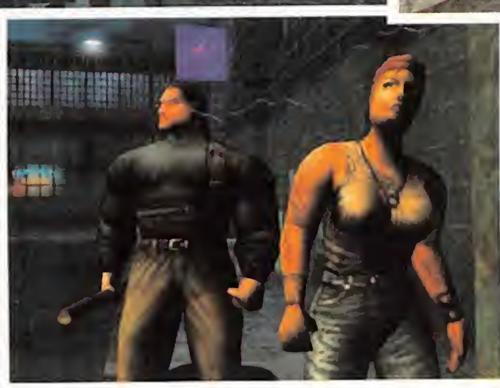
Xatrix lleva ya cierto tiempo dando noticias puntuales sobre el desarrollo de «Kingpin», un programa que exprime al máximo las virtudes del motor 3D de «Quake II», y que parece que va a conseguir llevar el realismo y el nivel de interacción hasta cotas jamás conseguidas. Dentro de los 24 niveles repartidos en seis episodios, podremos ver una ciudad viva, con personajes ajenos al crimen haciendo su vida, comprar en una tienda, coger un tren, robar una bicicleta o incluso reclutar un miembro para nuestra banda. «Kingpin: Life of Crime» estará ambientado en los bajos fondos criminales de una ciudad, donde la violencia y la crueldad estarán a la orden del día con el acompañamiento del famoso rapero Cypress Hill, cuyas canciones están siendo incluidas en el desarrollo del programa.















MR. TINY
ADVENTURES
EL NUEVO HÉROE DE LAS PLATAFORMAS EN TU PC
Vive las aventuras de MR.Tiny, un honrado trabajador aficionado a la cerveza al que el hechizo de una bruja ha convertido en un ser diminuto.
Vigila sus movimientos, porque el más pequeño descuido puede hacerle perecer en una taza de café.
EXIT
HAMMER
PC CD rom
Sólo 18,00€
2995
De venta en quioscos, grandes almacenes y tiendas especializadas.
W95
COMPATIBLE WINDOWS 98
Distribución en Argentina
TAKE OFF MULTIMEDIA
R. Mejía Pueyrredon 495
Tel./Fax: (1704) 656 85 06
net2land@net2land.com
Distribución en Portugal
EUROGAMES
Rua Cardeal Mecier, 25A Galería
1600 Lisboa
Tel. 351 (0) 1 793 56 03
Fax 351 (0) 1 793 51 54
eurogames@mail.telepac.pt
Distribuido por
Hammer Technologies
C/ Alfonso Gómez, 42,
nave 1-1-2
28037 Madrid
Telf.: 91 304 06 22
Fax: 91 304 17 97
hammert@hammert.com
HAMMER Technologies

TANK RACER

En este arcade de carreras, que aparecerá en PC y PlayStation próximamente de la mano de Virgin, tendremos que tomar los mandos de diversos tanques y, por supuesto, hacer uso de su potencial bélico. La dificultad estará en esquivar los disparos enemigos a la vez que manejamos la torreta de manera independiente para apuntar, además de no perder el control del vehículo. Para tal cometido podremos ir recogiendo items que nos darán habilidades, velocidad o armas. A pesar de que realmente no aporta nada nuevo, sí puede decirse que tendremos a nuestra disposición un buen número de tanques distintos y el juego contendrá varios modos que incluirán el multijugador en PC y pantalla dividida en PlayStation.











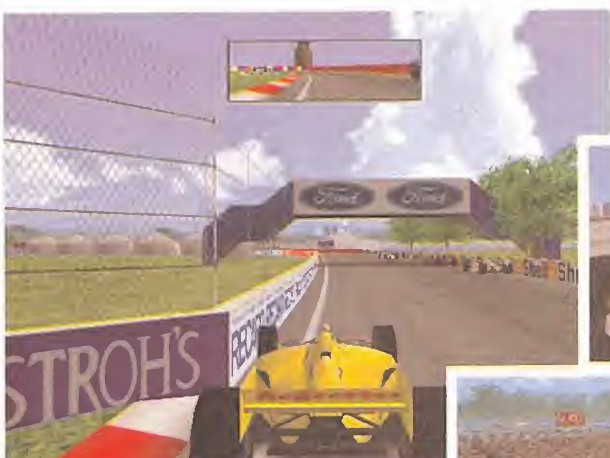

STARFLEET COMMAND

En este programa de estrategia en 3D de Interplay, basado en la saga «Star Trek», tomaremos el mando de una flota interestelar, realizando combates como si de un simulador naval se tratase desde una perspectiva en tercera persona. Por parte de los diseñadores será notable su esfuerzo por representar el universo «Star Trek» con toda fidelidad, de modo que, incluso dependiendo de la especie que elijamos para nuestra aventura, como los Klingon o los Romulanos, el interface cambiará su estilo. Uno de los atractivos más interesantes será el de poder entablar partidas multijugador en batallas contra otras naves comandadas por oponentes humanos. Como es lógico, las maniobras navales y todas las funciones características de mandar una nave según la saga estarán también reproducidas. Los gráficos constarán de un llamativo entorno 3D con nebulosas y galaxias así como una malla que servirá de referencia para la navegación.

SUPERSPEED RACING

Si hay un género que no tarda en aparecer en cualquier plataforma, por muy novedosa que sea, éste es el de los arcades de carreras. «Superspeed Racing» incorporará, gracias al incremento de proceso de Dreamcast, unos gráficos sin parangón en otros juegos de carreras para consola. Uno de los atractivos que serán más destacables de este programa parece que será el realismo de la cabina del piloto, integramente en 3D y texturizada con todo detalle. Los vehículos estarán a la vista de las imágenes modelados utilizando un importante número de polígonos, lo que permitirá además dotarles de un comportamiento físico fiel a la realidad.












Pilota los helicópteros de combate más sofisticados de las dos grandes potencias
ENEMY ENGAGED
APACHE HAVOC
« A partir de ahora las cosas ya no serán lo mismo en el mundo de los simuladores de vuelo de helicópteros, y los programas venideros tendrán el listón muy alto. Va a ser difícil el superar este Apache-Havoc. »
Computer Gaming World / Marzo'99 / Puntuación: 90%
« Este simulador puede ser considerado el actual rey de los simuladores de helicópteros de combate. »
Micromanía / Febrero'99 / Puntuación: 94%
¡Manual del piloto de 160 páginas!
Juego en Red
PC | CD-ROM | Windows™95 | 98
3D
Requiere Aceleración 3D
2.995 Ptas.
Razorworks
empire INTERACTIVE
dinamic MULTIMEDIA
LOS PRODUCTOS DINAMIC SE VENDEN EN QUIOSCOS, GRANDES ALMACENES Y TIENDAS DE INFORMÁTICA
Hasta donde llegue tu imaginación

Commandos: Más allá del Deber

La guerra no ha terminado





La imaginación no es el límite

Cuando, tras ver la variedad y originalidad de las misiones de «Commandos», pensamos que la gente de Pyro Studios se habría quedado sin argumentos para nuevas misiones, vienen a sacarnos de nuestro error. Las misiones de «Más Allá del Deber» seguirán siendo originales, genuinas, y distintas a las del juego original, aunque alguna guarde un cierto parecido a priori. Y nos aseguran que en «Commandos 2» también serán inéditas y sin comparación con lo visto anteriormente. Los objetivos genéricos de las ocho misiones de «Más Allá del Deber» serán:

- **Destruir una antena de radar y un cañón antiaéreo en las islas del Canal de La Mancha.**
- **Secuestrar a un general alemán en su mansión de campo.**
- **Destruir un arma secreta y dos vagones blindados en una estación de tren.**
- **Destruir un avión prototipo y robar uno ya acabado.**
- **Escapar de un campo de concentración en el corazón de Alemania.**
- **Encontrarse con un desertor en un zoo repleto de fieras en movimiento.**
- **Recuperar un prototipo de bomba alemana con las ruinas griegas como trasfondo.**
- **Asesinar a un oficial alemán de alto rango en los canales holandeses.**

Serán tan sólo ocho misiones, pero seguro que nos traerán por la calle de la amargura durante muchas horas hasta que logremos completarlas todas.









Aunque pudiera parecer que estamos frente al juego más esperado de este año, tan sólo se trata de un excelente aperitivo antes de la salida de «Commandos 2». Pyro Studios quiere hacernos la espera más amena con un disco de nuevas misiones para «Commandos», pero dotándolo de una independencia propia, siendo un juego singular. Se está gestando un más que seguro éxito del grupo de programación de moda en España.

Un disco con ocho misiones nuevas de «Commandos: Behind Enemy Lines» es lo que será «Commandos: Más Allá del Deber», pero con la particularidad de no necesitar de este último para funcionar, y que se comercializará a un precio muy inferior al del original. Vamos, que se trata de un juego totalmente independiente, preludio a la revolucionaria segunda parte del juego español de estrategia de más éxito de todos los tiempos.

El espíritu de «Commandos» se mantendrá en toda su plenitud, respetándose la ambientación, la mecánica de juego, la adicción y, cómo no, la dificultad, aunque ahora habrá dos niveles de dificultad –fácil y difícil– para escoger. Recordemos que uno de los mayores reproches que se le hacía a «Commandos» era el excesivo nivel de dificultad.

Las ocho nuevas misiones de «Commandos: Más Allá del Deber» nos harán sudar sangre para conseguir el éxito buscado, pues todas tendrán objetivos múltiples que cumplir, al contrario que las veinte del original «Commandos».

Para ambientar estas misiones, los chicos de Pyro no repetirán escenarios, llevándonos a lugares tan dispares como las Islas del Canal de La Mancha, Belgrado, Bonn, Creta, Rastenburg, etc. Nuestros cometidos serán mucho más variados que simplemente intentar destruirlo todo: la

Las ocho nuevas misiones tendrán lugar en decorados inéditos, realizados con todo lujo de detalles y plenos de animación



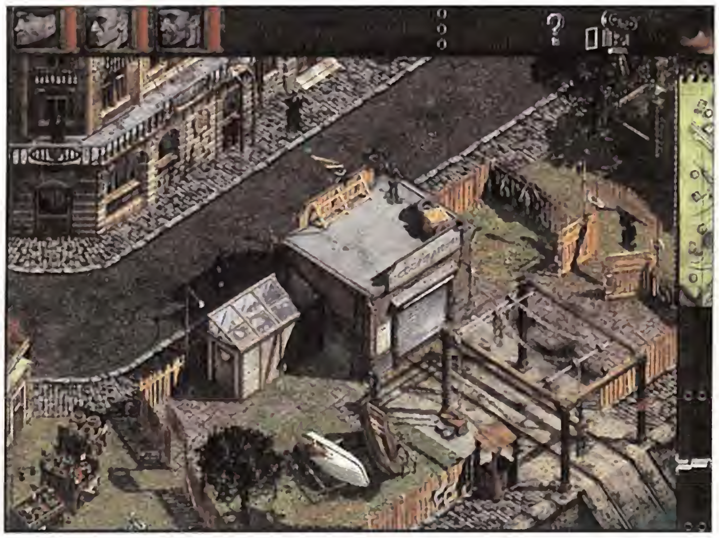
La presencia de vehículos y aviones que podremos utilizar con diversos cometidos en la misión seguirá siendo una característica clave.



El gusto por el detalle es una constante en todos los decorados, lo que constituirá uno de los aspectos más aclamados del juego.



Una de las misiones nos transportará a las ruinas griegas, que como todo el juego, disfrutará de una ambientación sobresaliente.



Además de misiones de destrucción, también las habrá de secuestro, liberación o evasión

habilidad y la inteligencia seguirán yendo de la mano.

MÁS Y MEJOR

Las nuevas misiones de «Commandos» tendrán mapas más grandes que los del juego original, lo que nos puede hacer una idea de su tamaño y maravillarnos si recordamos las últimas misiones de aquel juego –quienes hayan llegado a ellas, claro–. Ese tamaño aumentado en los mapas puede ser el responsable de el aumento en los requisitos de memoria a 32 MB sobre los 16 del juego original. En esos mapas tendrán cabida todos los elementos ya conocidos de «Commandos» junto a nuevos edificios –propios de los nuevos escenarios–, y también unas unidades inéditas, como tanques Tigre –que podremos manejar, por supuesto– y cazas a reacción Me-262. Sobra decir que la ambientación va a ser tan magistral, o mayor, como en «Commandos», el juego que mejor ha recreado la Segunda Guerra Mundial.

Los hombres que van a componer nuestro equipo son nuestros seis viejos conocidos por todos Butcher, Brooklyn, Fins, Fireman, Duke y Frenchy, que estarán dotados casi de las mismas habilidades y equipo, y decimos "casi" porque tendrán a su disposición nuevas armas y alguna que otra acción que les ayudará en su dura tarea. Ahora, todos los hombres tendrán la propiedad de poder distraer al enemigo –dejando cigarrillos o tirando piedras– con uno u otro método, mientras que antes tan sólo el boina verde lo ➤





Un trabajo bien hecho

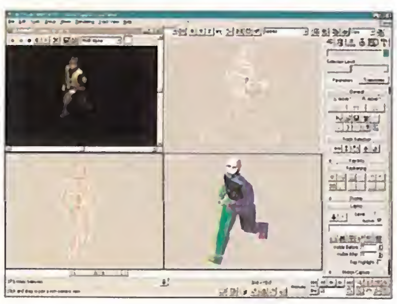
No es la primera vez que tenemos ocasión de ver pantallas del interfaz del engine y los programas que utilizan los chicos de Pyro Studios para realizar los escenarios y personajes de «Commandos». Como en el juego original, en «Más Allá del Deber» los decorados se dibujan a mano para posteriormente pasarlos a forma digital mediante el engine propiedad de Pyro Studios, con los resultados que aquí podéis apreciar y que se reflejan después en el enorme realismo conseguido por el juego. En dicho engine se realizan todos los retoques a las formas y se asignan propiedades a los objetos, movimiento a los personajes, etc.





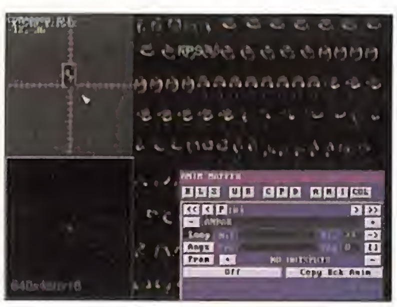
Para diseñar los personajes y darles vida, se utiliza 3D Studio MAX 2.5, al que corresponden las imágenes que siguen a estas líneas, lo que demuestra que no se precisan programas altamente sofisticados ni estaciones Silicon Graphics para crear juegos gráficamente espectaculares y realistas. Mediante este programa se animan tanto los soldados alemanes como un león que encontraremos en una de las misiones de «Commandos: Más Allá del Deber».





Cada personaje, vehículo, animal, etc., y en definitiva, cualquier elemento de «Commandos: Más Allá del Deber» dotado de movimiento obtiene su animación de una serie de tablas de animación mediante sprites, como las que podéis ver en las imágenes de a continuación. A mayor número de pasos, se consigue un movimiento más fluido, realista y variado; lo que hace ver el grandioso trabajo realizado por todos los grafistas de la serie Commandos.







Los diseñadores de Pyro Studios tienen una especial predilección por los trenes, presentes en dos misiones de «Commandos» y ahora en una más.



Lejos de acabar con la vida de nuestros hombres, los soldados alemanes tenderán a capturarlos y hacerlos prisioneros.



El marine continuará siendo una pieza vital en misiones con componente acuático, al ser el único que puede manejar embarcaciones.

Varios ases en la manga



En las nuevas ocho misiones de «Más Allá del Deber», como en las anteriores de «Commandos», el número de soldados alemanes que se opondrán a nuestros héroes será inmenso. Además, estarán mejor armados, estratégicamente situados, y serán más inteligentes, con sus sentidos de vista y oído aguzados al máximo. Para hacerles frente, nuestros comandos cuentan con toda su habilidad, sus armas y una serie de instrumentos que utilizan con maestría y precisión. Así, en el apartado de las habilidades, entre otras, ahora podremos dejar un paquete de cigarrillos para atraer la atención de un enemigo, y lanzar una piedra para distraerle o hacerle venir hacia nosotros. También contaremos con la posibilidad de arrestar a un soldado y obligarle a hacer ciertas acciones.

En cuanto a las armas, junto a las consabidas pistolas y subfusiles, ahora contaremos con una escopeta ruidosa y lenta de recarga, pero capaz de matar a un enemigo de un solo disparo; y con un rifle Enfield de largo alcance y un solo disparo; entre otras que por ahora permanecen en el más estricto de los secretos y que sólo se desvelarán cuando se publique el juego. Lo mismo ocurre respecto a los instrumentos, ya que junto al cepo, las tenazas o el botiquín, ahora contaremos con la ayuda de esposas para inmovilizar a los enemigos que tomemos prisioneros o que hiramos.

Todas las nuevas posibilidades de «Más Allá del Deber», combinadas con las ya existentes en «Commandos», dotarán a las ocho nuevas misiones de un nuevo grado de interactividad y adicción. Seguro.

El aumento en el tamaño de los mapas provocará que las misiones sean aún más largas que las del «Commandos» original

podía hacer con su señuelo. ¿Habrán pensado los programadores de Pyro en la posibilidad de que los comandos intercambien ciertos elementos de su equipo? No es muy probable.

Lo que parece casi seguro que no va a cambiar será el peso de cada uno de ellos en las diferentes misiones. Mientras que el boina verde estará presente en todas y cada una de ellas, siendo un personaje clave y prácticamente imprescindible, el francotirador, por ejemplo, seguirá siendo una figura secundaria que utilizaremos en momentos muy puntuales. Quizás en «Commandos 2», los chicos de Pyro Studios repartan los papeles protagonistas de forma más equitativa entre todos los miembros del comando. Pero por ahora no.

REGRESO AL CAMPO DE BATALLA

Sabiendo todo esto, no podemos por menos que estar deseando volver a combatir la amenaza nazi con nuestros comandos, para seguir obteniendo distintas puntuaciones según el tiempo que tardemos en conseguir los objetivos, el daño que recibamos, y el número de alemanes con los que acabemos. En «Más Allá del Deber», sin embargo, ya no será necesario alcanzar un determinado rango para jugar la última misión; y en modo multijugador será posible participar en cualquiera de los ocho desafíos con que cuenta el juego, de forma independiente a si las hemos terminado en modo individual.

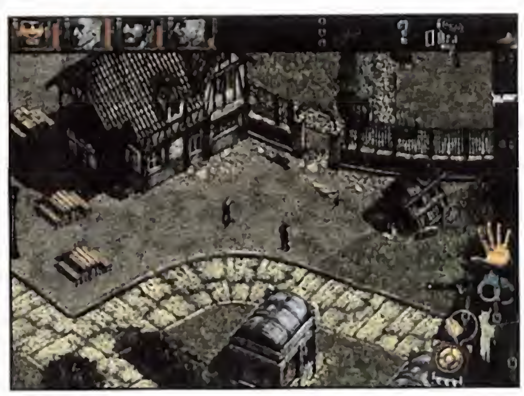
Lejos de limitarse a crear nuevas misiones, cosa que habría bastado para la mayoría de los fanáticos de «Commandos», en Pyro Studios han querido mejorar en la medida de lo posible su obra maestra, como un pequeño ensayo antes de «Commandos 2». Los añadidos contribuirán a ampliar las posibilidades de un juego ya por si amplio y completo.

«Commandos: Más Allá del Deber» será un éxito con toda seguridad, dirigido tanto a los que ya disfrutamos con «Commandos» y queremos más, como a los que no lo conocen, que ahora tendrán una buena posibilidad de acercarse a él, a un precio más reducido y con novedades que mejoran lo ya conocido. Estará indicado incluso para la reducida minoría que no jugó a «Commandos» porque era un juego difícil. Ahora lo difícil será no rendirse ante él y descubrirse ante la genial maestría de Pyro Studios.

C.S.G.








¡Libera la magia!
RAGE of MAGES
Una terrible guerra ha agotado los recursos del próspero reino de Kania. Algunos valientes intentaron encontrar la magia que trajera la paz; pero, la misteriosa tierra de Uimoir, donde se esconde la solución definitiva, se ha convertido en un cementerio de guerreros. En este momento el destino del Imperio Kania está en tus manos.
Juego de rol con combates en tiempo real | Aumenta las habilidades de tus personajes por medio del entrenamiento y la experiencia | Más de 300 tipos de armas, hechizos, pociones... | Hordas de enemigos y monstruosas criaturas | 25 misiones donde el argumento depende de tus propias decisiones | Gráficos, escenarios en 3D y efectos de luz en tiempo real | Inteligencia Artificial que responde a la experiencia y capacidad de tus personajes | Juego en red hasta un máximo de 16 personas
NIVAL
Бука
MICROIDS
MONOLITH PRODUCTIONS
Juego en Red
100% TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO
PC | CD-ROM | Windows™95 | 98
2.995 Ptas.
dinamic MULTIMEDIA
LOS PRODUCTOS DINAMIC SE VENDEN EN QUIOSCOS, GRANDES ALMACENES Y TIENDAS DE INFORMÁTICA
Hasta donde llegue tu imaginación

Unreal: Tournament

Más allá del límite de lo irreal









Epic Games, junto con GT Interactive, está dando los últimos retoques a su próximo proyecto, «Unreal: Tournament», que no seguirá los pasos del ya exitoso «Unreal», si no que incorporará multitud de aspectos novedosos, dando un paso más allá en lo que al género del shoot'em up 3D se refiere.

Todos los adictos a juegos como «Unreal» encontrarán en este «Unreal: Tournament» un parecido bastante semejante. Pero nada más lejos de la realidad, ya que se ha modificado totalmente el engine utilizado para mejorar todo lo que los programadores ya hicieron con «Unreal». Y como no sólo de motores gráficos viven los juegos 3D, los chicos de Epic están modificando muchos de los aspectos que caracterizaban a «Unreal», constituyéndose un programa totalmente nuevo. Para poder entrar a analizar estos "pequeños" cambios que se están llevando a cabo, lo mejor es ir por partes. Y nada mejor para explicarlo que el legendario Jay Wilbur, PR de Epic Games, que se prestó a explicar para Micromanía los aspectos que contendrá «Unreal: Tournament».

INTERFACE INTUITIVO

En el nuevo proyecto de Epic va a contar con un interface que ante todo promete ser muy intuitivo y sencillo. Concebido como una serie de menús desplegables, todo lo que vamos a poder controlar en «UT» va a estar disponible en estos menús, desde la configuración de los distintos juegos que tendremos a nuestra disposición, pasando por la configuración de opciones de vídeo, audio, controles, etc., hasta las opciones avanzadas que ya se podía controlar en «Unreal».

Aunque «Unreal» ya disponía de opciones multijugador, había ciertos aspectos que debían ser mejorados, lo que dio lugar a la producción de este título.

Según Jay Wilbur, "si estamos jugando en el modo de un solo jugador, podremos controlar nosotros mismos un equipo de compañeros llevados por el ordenador contra una pandilla de hooligans del espacio". Sí, porque una de las nuevas características que va a tener «Unreal: Tournament» es la posibilidad de dar órdenes a nuestro equipo –órdenes ya predefinidas– controlado por el ordenador con el objetivo de acabar con los enemigos, lo que brindará al juego de grandes posibilidades de comunicación, algo que hasta ahora no se había visto.

"Tendremos los mismos tipos de localizaciones que se usaron en «Unreal»", continúa Wilbur, "en los que hay una mezcla de lugares de la Tierra como telones de fondo y ambientes alienígenas. Habrá 35 nuevas "arenas" que van desde un tren de alta velocidad, donde tendremos que atacar o defender la máquina, un castillo en el cielo o hasta un antiguo galeón..."

Wilbur continuó comentándonos que por encima de todo ese aluvión de escenarios y localizaciones, estaba el tema de las armas, ahora diferentes y altamente mejoradas con respecto a lo que supuso «Unreal». "El tema de utilizar nuevas armas y que tuviesen nuevas prestaciones no fue debido a que considerásemos que estaban ya pasadas o no tenían ningún aliciente", prosigue Jay, "simplemente se trata de un concepto más sencillo: «Unreal: Tournament» es un programa nuevo, y por ello necesitaba de nuevas armas, al igual que pasa con los escenarios. No es que se hayan quitado las existentes, pero se han mejorado los efectos sonoros, además de elevarse bastante la potencia de disparo de cada una –factor daño–. «Tournament» tendrá diez nuevos tipos de armas; el Pulse Blaster, que dispara un rayo de energía que derrite al adversario, y el Redeemer, son dos de mis favoritos".

«Unreal: Tournament» no es una continuación del programa desarrollado por Epic, puesto que se trata de un juego totalmente nuevo

Al gusto del usuario

Otro de los aspectos que también van a hacer que «Unreal: Tournament» se salga de lo que ha dicho el género del shoot'em up últimamente, es el de los diferentes personajes que manejaremos. No sólo por la variedad que podremos llegar a tener, sino que factores como la piel del personaje, el HUD que queremos tener según el tipo de escenario y su transparencia van a ser totalmente modificables, de manera que si tenemos un personaje con una determinada piel –skin– y queremos que sea negro o albino, no habrá más que modificar esa opción para satisfacer nuestro gustos. Aunque esto no es lo único que los chicos de Epic tienen guardado en el tintero, habrá que esperar para saber qué es lo están tramando exactamente.








Las infinitas posibilidades que nos ofrecerá la opción multijugador hacen presagiar horas y horas de entretenimiento ante el ordenador

¿MÁS DE LO MISMO?

Nuevas armas, cantidad de escenarios y quizá nuevos personajes nos pueden llevar a hacernos preguntas como, ¿por qué los desarrolladores de software siguen ofreciendo más de lo mismo –referido al género del shoot'em up–? ¿Hasta dónde puede llegar este género? Según Jay Wilbur, "«Unreal: Tournament» ofrecerá el mejor modo multijugador de todos el género, y es en éste donde mejor se puede llegar a demostrar. Puedes improvisar en el género, aún cuando sólo lo hagas en cuanto al interface o a la IA de los enemigos... Pero también es un estilo de juego que los usuarios finales demandan constantemente. «Doom», «Quake» y «Unreal» fueron todos secuelas de «Wolfenstein»". Pensando fríamente, tenemos que corroborar que efectivamente fue así. El género ya estaba inventado, pero después surgieron nuevas tecnologías, nuevas ideas que le hicieron llevar un poco más allá a este género –ahora ya 3D–. "Lo verdaderamente atractivo de «UT»", prosigue Jay, "es que un jugador puede crear una partida y jugar contra oponentes controlados por el ordenador, o hacerlo contra oponentes humanos en un escenario de Capturar la bandera."

Mención aparte merece el tema de la IA de la que se está proveyendo al juego, a los enemigos, para ponernos las cosas complicadas, muy, pero que muy complicadas. Según Wilbur, "se necesitan oponentes controlados por el ordenador cuando estemos jugando un partida Deathmatch solos –llamados bots–. En modo Tournament todos tienen un mayor conocimiento de lo que hay en el escenario: serán capaces de atravesar la lava, nadar por el agua, etc., con el equipo necesario". Es decir, los bots serán capaces de aprender de errores y buenas acciones –suyas y nuestras– llegando a controlar el tipo de arma que más daño hace, o el momento mejor para disparar, esconderse, y todo lo que se pueda uno imaginar.

BREVE ESPERA

Una queja común que suele hacerse entre los usuarios finales es que los juegos en los que el jugador puede configurar su personaje sólo le permite una o dos elecciones. En «Unreal: Tournament» esto va a variar, ofreciendo para ello cantidad de opciones, como puede ser elegir el tono de piel que se quiere tener, o la posibilidad de hacer casi transparente el HUD. Todo lo comentado nos hace impacientarnos por ver «UT» terminado, ya que GT Interactive espera que les lleve al podium de los arcade 3D. Veremos.

C.P.C.



Algo más que multijugador



Pese a que se piense que «Unreal: Tournament» es una continuación de su predecesor, nada más lejos de la realidad. Prueba de ello puede ser, para empezar, el interface que contendrá el juego. Pero una de la cosas que más nos han llamado la atención es la cantidad de posibilidades que ofrece para jugar. No sólo podremos jugar contra otros oponentes humanos, si no que si –como ocurre muchas veces– no tenemos con quien jugar, el ordenador hará las veces de "amigo", y lo podremos utilizar tanto de contrincante como aliado –vamos, del mismo equipo–. También podremos jugar a través de la opción multijugador contra otros equipos que sean mezcla de humanos y "clones", para hacerlo más divertido, si cabe, o incluso a través de Internet.

Así las cosas, además de la oportunidad de poder jugar en partidas de un solo jugador –en la modalidad de Tournament o en la de Bothmatch–, también lo podremos hacer con el juego multijugador, aprovechando las mismas clases de juego que «Unreal: Tournament» nos brinda –Deathmatch, Domination, Assault, Capture the Flag, Challenge y Last Man Standing–. ¿Alguien da más?

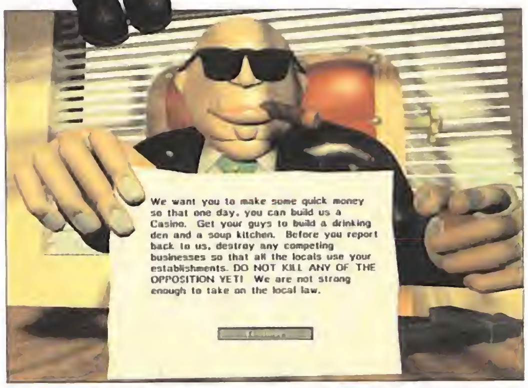






Streetwars

El dueño de los bajos fondos



Al comienzo de cada fase, nuestro jefe nos informará de los objetivos que debemos llevar a cabo si queremos completar la misión con éxito.



El juego se dividirá en misiones que iremos realizando por diferentes ciudades y estados, según aumente nuestra reputación como capos de la mafia.

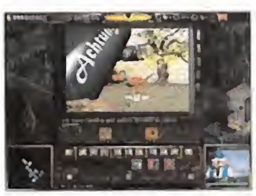


El estilo de edificios y de personajes será idéntico al de «Constructor», pero se están creando nuevas unidades con habilidades y características nuevas.











Uno de los personajes más curioso que veremos en «Streetwars» será la mujer de mala vida que podrá embelesar con sus encantos a los integrantes del clan enemigo.





Secuencias renderizadas







Todos los edificios, personajes, objetos, acciones y sucesos de «Streetwars» tendrán una imagen de vídeo con gráficos renderizados, que mostrarán en clave de humor aquello que hemos seleccionado. El estilo de los dibujos y las animaciones nos resultarán familiares, pues los encargados de llevarlos a cabo son los mismos que diseñaron las secuencias de «Constructor».

De los creadores de «Constructor», y siguiendo los mismos esquemas de diseño y programación, está a punto de llegar a nuestro país un juego de estrategia cuyo nombre será «Streetwars» y que cambiará el telón de fondo y el argumento del original, manteniendo el sistema de juego que ya pudimos disfrutar en su momento con «Constructor». No nos encontramos ante una segunda parte, ya que ésta también está en proceso de creación, sino ante otro juego de características similares, pero con nuevos edificios y personajes.



En «Streetwars» encarnaremos al "capo" de un clan de mafiosos, que tendrá que hacerse con los dominios de los bajos fondos, a fin de enriquecerse y echar de la ciudad a los otros gangsters que pretenden lo mismo. Al principio únicamente podremos dedicarnos a construir hostales con los que cobrar una renta a sus inquilinos, para después, según aumente nuestra reputación, montar destilerías, restaurantes, casas de citas y todo ello para que funcione como tapadera de los negocios turbios que pretendemos llevar a cabo.

C.F.M.

El interfaz está sufriendo un fuerte cambio para hacerlo más intuitivo y cómodo al manejo

Mortyr

Acción 3D para cambiar la Historia









MIRAGE

Mirage Media, pese a ser un equipo que posiblemente aparezca como un gran desconocido para el público de PC, es una compañía que lleva casi quince años en el mundo de la programación. Afincados en Polonia –donde también son una de las mayores distribuidoras de juegos– comenzaron desarrollando juegos para consolas de 8 bit, para después dar el salto a máquinas de mayor potencial, con Atari Jaguar como gran objetivo. Desgraciadamente, la escasa repercusión que esta máquina tuvo en la industria, no les proporcionó el trampolín que buscaban para darse a conocer al gran público. Algo que puede quedar solucionado con «Mortyr», en breves fechas.

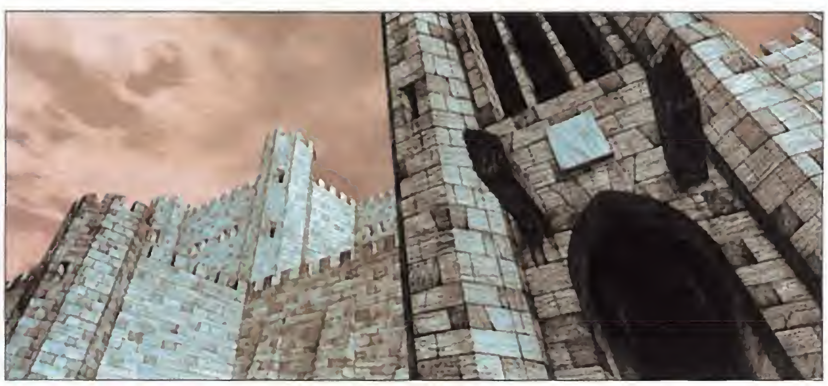






Gracias a un equipo de desarrollo independiente, Interactive Magic tienen la intención de entrar en el género de los juegos de acción 3D, un terreno hasta ahora desconocido para ellos. La compañía, que hasta el momento era conocida, sobre todo, por su labor en simuladores, pretende así ampliar sus horizontes, y según todas las noticias e información recogidas hasta la fecha, puede hacerlo a lo grande, superando todas las expectativas.

Desde el instante de su anuncio, y tras el acceso a las primeras versiones e información sobre a «Mortyr» –antes conocido como «Mortyr. Schloss»–, la prensa comenzó a considerar el nuevo juego de Interactive Magic como una de las mayores promesas del género, para el futuro inmediato, gracias, sobre todo, al desarrollo de un engine 3D que, en ciertos apartados –efectos ópticos, física, interacción con el entorno…–, se perfila como una de las más eficaces herramientas de tecnología en la actualidad. De hecho, parte de las noticias que la propia compañía difunde sobre el juego lo enfoca a una idea que da una impresión bastante aproximada de lo que Mirage Media está realizando para Interactive Magic: "Wolfenstein se une a Unreal".
Con la inspiración de una idea que puede no ser nada original –aunque, curiosamente, a nadie se le había ocurrido con anterioridad–, «Mortyr» une el concepto del clásico de id Software, con la tecnología más vanguardista.
Cierto es que un juego –sea «Mortyr», sea cualquier otro– no se puede sustentar en la tecnología, por muy buena que ésta sea. Y esa es la gran incógnita que



Uno de los detalles que más se han querido cuidar en «Mortyr» –dentro de los límites de lo razonable– es la fidelidad histórica a ciertos datos relacionados con la Alemania nazi. Así, además del rigor en las particulares decoraciones de algunos escenarios –ciertos retratos de personajes harto conocidos–, gran parte del armamento, vehículos, indumentaria y otros aspectos concernientes a las Fuerzas Armadas del Tercer Reich han sido escrupulosamente respetadas en su diseño, para ofrecer un halo de veracidad, dentro de la fantasía del argumento, que potencie la inmersión del jugador en la atmósfera que envuelve a «Mortyr».

Las versiones probadas por Micromanía no desvelan todo lo que la jugabilidad y el diseño de la acción pueden llegar a ofrecer





La calidad técnica que puede alcanzar «Mortyr» es uno de los mayores atractivos del proyecto

aún encierra este proyecto. Micromanía ha tenido oportunidad de probar dos versiones de «Mortyr» –muy primitivas, eso sí– y la evolución de la tecnología que se aprecia de una a otra parece augurar un futuro bastante brillante en este apartado –aunque habría que avisar de ciertos ¿defectos? de diseño, bastante importantes, en las "skins" de los personajes, así como en sus animaciones, que de momento achacaremos a que no se trata de una versión final del juego… de momento, repetimos–. Desgraciadamente, lo concerniente a jugabilidad, diseño de los niveles y capacidad de adicción que pueda encerrar «Mortyr» es una cuestión cuya respuesta está aún por dilucidar.

Cuando la teoría nos dice que estamos a un mes escaso de la aparición del juego en el mercado, la impresión recibida en la revista es que el proyecto aún debería esperar algún tiempo más. Sin querer dudar de la capacidad de Mirage Media en cuestión de programación, ni de la habilidad de sus diseñadores y artistas, encontramos que «Mortyr» es un título demasiado prometedor y ambicioso como para limitarse a basar todo su potencial éxito en la tecnología. Se trata de un juego que exige una tarea compleja de testeo para alcanzar el máximo nivel de calidad, y de jugabilidad, y este apartado suele demandar bastantes semanas.

Un título como «Mortyr» precisa de una acción, y un desarrollo de la misma, que sea capaz de sumergir al jugador en una atmósfera que le obligue a permanecer pegado a la pantalla. Y si el argumento del juego es bastante bueno –un mercenario del futuro, en el año 2.093, viviendo en una "realidad alternativa", en que los nazis ganaron la Segunda Guerra Mundial, y la sociedad evolucionó bajó el mando de Hitler, siendo nuestra misión, como Sebastian Mortyr, el héroe, cambiar la Historia–, su aplicación práctica en el juego es algo más complicado.

Con la esperanza, y la confianza, de que «Mortyr» venga a arrojar un poco de aire fresco en un género cada vez más exigente, difícil, y en el que resulta complejo destacar, aguardaremos con paciencia las semanas que restan hasta su lanzamiento.

F.D.L.





La interacción con el entorno está siendo una de las mayores preocupaciones en el desarrollo del próximo proyecto de Interactive Magic, «Mortyr», para lo que Mirage no está escatimando en detalles de diseño capaces de proporcionar esa sensación de "estar ahí", que tanto se busca en los títulos del género. Ciertos aspectos –quizá nada novedosos, pero muy mimados– como la destrucción de objetos de los escenarios –la rotura de cristales es uno de los efectos más conseguidos–, la variedad de efectos atmosféricos –nieve, lluvia, niebla, viento soplando, etc.– y otros, intentan proporcionar una sensación de realismo inusitada, que todos los juegos buscan, pero muy pocos llegan a alcanzar. Esperemos que Mirage Media consiga hacer realidad sus objetivos.















Uno de los apartados sobre los que «Mortyr» ha despertado más interés en la prensa especializada es el desarrollo tecnológico, y es que Mirage ha sido capaz de concebir y desarrollar un engine 3D enormemente atractivo y de una calidad excelente. Las aún primitivas versiones del juego demuestran que no estamos ante un grupo de programadores bisoños –al menos en lo concerniente a aspectos tecnológicos–, puesto que los efectos de luz, proyección de sombras, capacidad de representación gráficas, simulación de efectos físicos, reflexiones de rayos de luz, etc., demuestran que, con el apoyo adecuado, este grupo puede llegar muy lejos. Ahora queda que prueben que todo eso se puede aplicar para conseguir un gran juego. Esperemos que así sea.

Requiem: Avenging Angel

Acción celestial








El desarrollo tecnológico que exhibirá «Requiem» es otro aspecto que llama la atención. No se ha tratado tan sólo de ofrecer un buen engine 3D, capaz de mostrar una acción fluida y con detalles de calidad, y que aproveche las cada vez mayores posibilidades de las tarjetas gráficas 3D. El cuidado diseño de cada pequeño detalle –como la proyección de sombras– otorga también el realismo necesario para dotar al conjunto de un realismo e interacción notable.





Si el diseño de la acción y la calidad técnica parecen aseguradas en «Requiem», el trabajo de los artistas y de los diseñadores de los niveles es también excelente. No sólo por la calidad, sino por la originalidad y quizás el surrealismo de ciertas secuencias y ambientaciones. «Requiem» intenta combinar un entorno futurista "hi tech" y postapocalíptico, con fuerzas sobrenaturales y místicas. Una apuesta, ciertamente, arriesgada, pero que puede deparar muy buenos resultados.

Tras el –moderado, pero significativo– éxito de un título como «Uprising», con el que Cyclone Studios intentó adentrarse en los laberintos del desarrollo de un nuevo género, en el que se combinaba la estrategia en tiempo real con la acción más frenética, la compañía parece haber encontrado las claves para hacerse un hueco en el apartado de la acción 3D, con un título como «Requiem: Avenging Angel» –antes «Requiem: Wrath of the Fallen»–, en el que parten de una premisa bastante original –un ángel vengador baja del cielo para poner orden en el caos de la humanidad– para ofrecer un juego que pretende ir más allá del simple arcade.

Las intenciones de Cyclone y 3DO no son sólo dejar claro que son capaces de desarrollar una tecnología lo bastante notable como para obtener unos resultados estupendos en un género que, día a día, se convierte en más exigente en el apartado técnico, sino que la adición de notables dosis de aventura, con un nivel de interacción con el entorno y los personajes secundarios, realmente excelente –el control de los diálogos es un aspecto especialmente relevante en este apartado, dado que es posible controlarlos–, es también parte imprescindible de este "experimento" que, en múltiples puntos, pretende ir más allá de lo conocido.

Las opciones ofertadas a los jugadores en la acción serán el distintivo de «Requiem» frente a los innumerables títulos que hacen de la imitación de «Quake» su "leit motiv". «Requiem» pretende obligar al jugador a plantearse no sólo cada paso que ha de dar, sino a pensar en las posibles y diferentes consecuencias emotivas y psicológicas de sus acciones. Como el protagonista asume un papel de ser celestial, la defensa del inocente es una prioridad, y en un mundo dominado por la ira y el caos no es sencillo mantenerse al margen de la influencia nefasta del mal, mucho más si nuestro objetivo último es aniquilar a los seres que encarnan esta fuerza oscura. Así, es posible que, por error o indiferencia, lleguemos a eliminar algún inocente, momento en el que a nuestro personaje se le recordará su condición, presionándole para actuar con mucho más tacto en el futuro. Asimismo, las opciones de ataque y defensa van más lejos de las posibilidades que otorgarán las típicas armas, con hechizos y poderes sobrenaturales a disposición del jugador. Un título que cuenta con grandes posibilidades de diversión, y que no deja de lado el apartado técnico, conformando un conjunto más que atractivo en sus detalles. Habrá que prestarle atención.

F.D.L.





Dado el peculiar punto de partida de la historia de «Requiem», con el ángel Malaquías como protagonista y brazo ejecutor de la cólera divina, el encuentro con fantásticas criaturas que encarnan al Mal será una constante en la acción del juego. Sin embargo, no es sólo la aparición de estas diabólicas criaturas el punto que llama la atención, sino el cuidado diseño de las mismas, a nivel técnico –modelos, texturas, animaciones...–, y de desafío a las habilidades del jugador, al enfrentarse a enemigos capaces de artimañas totalmente inesperadas con tal de hacernos volver al Cielo, de la forma más expeditiva.

Punto por punto, «Requiem» ofrece numerosos detalles de calidad, que pueden llegar a formar un conjunto realmente atractivo

catálogo NEWSOFT



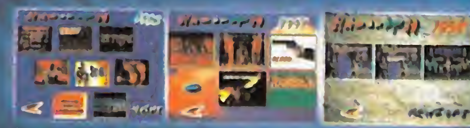
Más de 300 alucinantes juegos shareware para jugar directamente desde el CD-Rom. Incluye navegador clasificado por categorías.



PC | CD-ROM | MS-DOS™ Por sólo 2.995 Ptas.



Siente la emoción de los mejores juegos 3D, listos para jugar desde el CD-Rom sin necesidad de disco duro.



PC | CD-ROM | MS-DOS™ Por sólo 2.995 Ptas



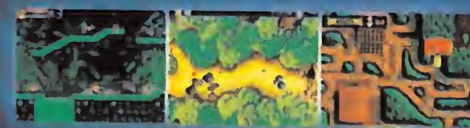
Más de 250 juegos shareware para PC, listos para jugar directamente desde el CD-ROM (desde cualquier unidad de CD).



PC | CD-ROM | MS-DOS™ Por sólo 2.995 Ptas.



Seis fantásticos juegos para PC, totalmente nuevos, en versión completa. Acción, habilidad, estrategia...Toda la diversión en un cd-rom.



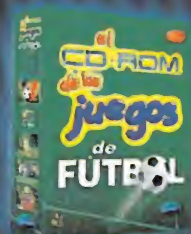
PC | CD-ROM | Windows™ 95 | y 98 Por sólo 2.995 Ptas



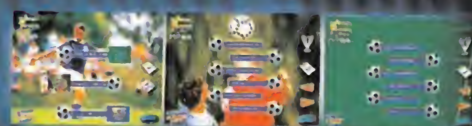
6 fantásticos juegos completos preparados para disfrutarlos directamente desde el CD-ROM. Fantasía, aventuras, habilidad, etc. Todo sin necesidad de disco duro.



PC | CD-ROM | Windows™ 95 | y 98 Por sólo 2.995 Ptas



Todos los mejores juegos de fútbol del momento en versión shareware para PC.



PC | CD-ROM | MS-DOS™ Por sólo 2.995 Ptas



Con Napión podrás visitar las épocas más remotas de la historia en una aventura 3D, en la que tendrás que hacer uso de tus mejores armas para luchar contra unos enemigos de lo más misterioso.



PC | CD-ROM | MS-DOS™ | Windows™ 95 | 98 Por sólo 2.995 Ptas.



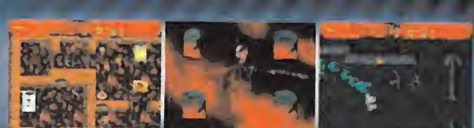
Tu habilidad es la única arma de que dispones para llegar el primero en esta endiablada carrera. Hielo, barro, fuego... todo está en tu contra, pero con reflejos y astucia serás el CAMPEÓN.



PC | CD-ROM | MS-DOS™ | Windows™ 95 | 98 Por sólo 2.995 Ptas



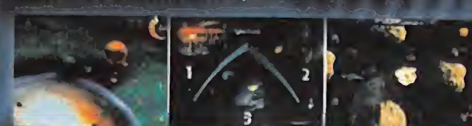
Maneja 6 personajes principales con diferentes armas. Más de 30 monstruos y enemigos distintos. Espectaculares gráficos 3D y más de 60 niveles.



PC | CD-ROM | Windows™ 95 | y 98 Por sólo 2.995 Ptas.



Se avecina la más terrible invasión extraterrestre, miles de naves enemigas se preparan para atacar la Tierra. Tú eres la alternativa para salvar la especie humana de su total desaparición.



PC | CD-ROM | Windows™ 95 | y 98 Por sólo 2.995 Ptas



Se prepara un inminente ataque frontal. La MAFIA ha declarado la guerra. Defiende el sector de la ciudad que todavía no ha sido reducido. Elige las misiones y disfruta de un auténtico subidón de adrenalina.



PC | CD-ROM | Windows™ 95 | y 98 Por sólo 2.995 Ptas.



El juego de combate más inspirador. Seres mutantes se enfrentarán a ti en unos escenarios de lo más revelador.Comprueba tu poder y disfruta.



PC | CD-ROM | MS-DOS™ | Windows™ 95 | 98 Por sólo 2.995 Ptas

¡YA A LA VENTA!

Disponible en quioscos, grandes almacenes y las mejores tiendas de informática.

NS Games

NEWSOFT

www.newsoft.es
www.newsoftusa.com
Atención al cliente:902 414 414


Cydonia DVD


Tex Murphy: Overseer

DVD: ¿26 AVENTURAS en 1?

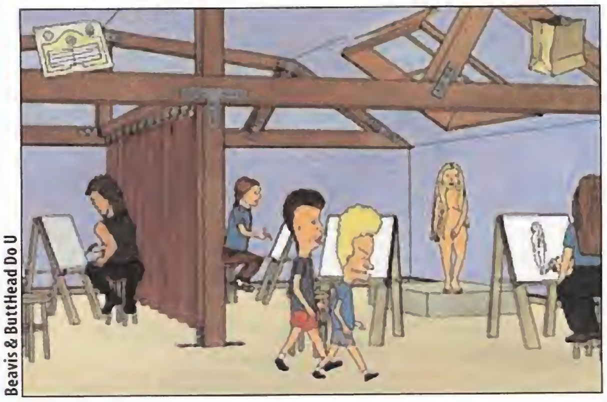
Ya que estamos dedicando la reunión mensual al futuro del género, nada mejor que reservar unas líneas para hablar del sistema de almacenamiento de los próximos años: el DVD. Este CD-ROM de alta densidad, capaz de almacenar 26 CDs (17 Gigabytes) aporta, además, el vídeo en formato MPEG-2 y sonido Dolby Digital AC-3 a los programas.

El mayor espacio no es una exigencia de las tendencias actuales, pues los gráficos 3D ocupan menos que los fondos 2D o renderizados. Las mejoras se centrarán en la banda sonora, efectos de sonido 3D, y posibles escenas intermedias, así como la recopilación de varias juegos, o una saga completa, en un único disco DVD.

El subgénero más beneficiado es el de aventuras renderizadas y las películas interactivas. Muchas de ellas ya están disponibles en formato DVD, en el mercado americano, con una calidad de vídeo mejorada y efectos sonoros más realistas. Es el caso de las conocidas «Reah DVD» de Black Friar, un clónico de «Riven», o «Tex Murphy: Overseer» de Access, finalmente no publicada en España, y el futuro «Tex Murphy: Polarity». Otra entretenida epopeya que aquí no hemos tenido el placer de disfrutar es «Starship Titanic DVD» de Simon & Schuster. Ha sido creada por Douglas Adams, uno de los gurús del género, pues ya vendió cientos de miles de copias de su aventura conversacional, «The Hitchhiker's Guide of the Galaxy», a principios de la década pasada.

Por último, también se ha anunciado «Cydonia DVD» de DreamCatcher. Se trata de una historia de ciencia ficción inspirada en la famosa montaña en forma de rostro humano descubierta en Marte, en el año 1.976, que algunos interpretan como un mensaje extraterrestre.

Habrá que ver cuál es la primera en aparecer en nuestro país, si es que alguna vez lo lleegan a hacer...


Beavis & ButtHead Do U



2D Vs 3D: Punto de Inflexión

Desde que, hace once años, el género de las aventuras gráficas nació de manera oficial, con la publicación de «Zak McKracken & the Alien Mindbenders» de Lucasfilm Games, la evolución ha sido imparable, aportando gráficos en alta resolución, renderizados, vídeo digital y personajes reales al esquema "aventura 2D en primera o tercera persona". Hay que recalcar que la mayor parte de las aventuras en primera persona son 2D, pues el ángulo de visión no cambia, y el protagonista sólo se mueve por caminos prefijados. Las verdaderas aventuras 3D disponen de un motor tipo «Quake», o «Alone in the Dark», en donde se puede observar a los personajes desde cualquier posición, y mover la cámara libremente. La llegada de éxitos como «Doom» o «Tomb Raider» y, por simple evolución natural, las tarjetas aceleradoras 3D, han firmado la sentencia de muerte de los juegos 2D. Sencillamente, no venden. Títulos como «Diablo II», «Ultima IX», «Gabriel Knight III» o «Simon the Sorcerer III» han tenido que ser remodelados por completo, cuando ya estaban casi terminados, para adoptar la tercera dimensión, porque nadie los quería publicar en su forma inicial.

Ni siquiera el género que nos ocupa, donde la innovación tecnológica no es tan importante para los aficionados, se ha salvado de la quema. Todos los futuros éxitos –«MundoDisco III», «Broken Sword III», y los mencionados «Gabriel Knight III» y «Simon the Sorcerer III»– serán aventuras gráficas 3D. Por supuesto, también habrá algún representante clásico, como «The Longest Journey» de Fun Con, «Galador: Curse of the Prince» de Topware o «Gilbert Goodmate y el Champiñón de Phungoria» de Crystal Software.

El salto tecnológico parece imparable pero, ¿qué piensan realmente los aficionados al respecto? En los últimos meses, El Club de la Aventura ha recopilado las opiniones relacionadas con el tema. Los resultados son, sin duda, reveladores.

EL DEBATE

Comenzamos, como siempre, presentando el recuento de votos:

- A favor de las aventuras 2D: 44%
- A favor de las aventuras 3D: 32%
- Lo importante es el argumento: 24%

Estos datos, pese a simular una victoria de los que apuestan por las aventuras clásicas, ofrecen muchos matices. En primer lugar, la mayor parte de los opinantes, un 56%, aceptan las nuevas aventuras en 3D, si se suman los votos de los que dan mayor importancia al argumento. La apuesta por los títulos tridimensionales es también un voto "cautivo", como dicen los políticos, pues existen muchas aventuras 2D, frente a sólo una importante –«Grim Fandango»– en el ámbito de las 3D. Quizá, cuando vean la luz joyas del estilo de «Simon the Sorcerer III», o se decidan a comprar el último éxito de LucasArts, muchos cambien de opinión. Además, un rasgo importante de los que votan en contra de las aventuras 3D es que no disponen de tarjeta


Simon the Sorcerer III (3D)


Simon the Sorcerer III (2D)











Las mejores del momento

- Grim Fandango
- The Curse of Monkey Island
- Broken Sword II
- Hollywood Monsters
- Broken Sword

TOP 5

- Monkey Island II
- Monkey Island
- The Curse of Monkey Island
- Day Of the Tentacle
- Broken Sword



Big Brother





aceleradora, o su equipo no es muy potente. No votan, por tanto, en contra de un estilo de juego, sino en contra de programas que no pueden ejecutar en su ordenador.

La tendencia mayoritaria asocia los términos "2D" y "clásico"."Yo prefiero las aventuras 2D, ya que me proporcionan una gran diversión, y son las más clásicas; siempre han demostrado ser mejores que las demás", opina Josep Escrivá, de Valencia. "Como las antiguas no hay ninguna, ni las habrá", afirma Xavier Fibla, el portavoz de un grupo de nueve amigos de Alcanar (Tarragona). Después están los que defienden la pureza del género, como Gillermo Núñez: "Para que una aventura sea buena no necesita tarjeta aceleradora; basta con unos gráficos decentes y en 2D, y muchas acciones para realizar". Otros ponen el dedo en la llaga: "Mi cabeza no relaciona Aventura con 3D. Además, siempre exigirán un mejor ordenador", dice David G. S. También se sincera Inocencio del Castillo, de Santa Cruz de Tenerife: "Yo, particularmente, me quedo con las clásicas, sobre todo porque no tengo ordenador para más".

Cuando el hardware deja de ser un problema, las opiniones cambian. "Las tres dimensiones son el futuro. Los efectos especiales son muchos más espectaculares, la total libertad de movimientos permite explorar mundos más reales y, como ha demostrado «Grim Fandango», puede mantenerse la profundidad y estilo de juego de las aventuras en 2D", razona Francisco Sánchez, de Salamanca. Opinión que reafirma Diego Olivares, de Córdoba: "Las aventuras 2D son divertidas. Después de jugar a «Grim Fandango» y «Zelda», no quiero volver a ver un juego 2D en mi vida". Así de optimista es Juhan Solo, el Contrabandista Galáctico, de Ronda (Málaga): "Si se hacen bien, las aventuras 3D pueden aportar algo nuevo al género". Ésta es, quizá, la aportación más "imparcial", defendida por el 24% de los votantes. Ante la calidad de los puzzles y el argumento, la perspectiva carece de importancia. Así piensan Sandra de Barcelona, Gustavo de Lugo, y Gokuh de Teruel, junto a otros. Mi opinión coincide con el e-mail que nos ha enviado el anónimo Salva, desde algún punto de la geografía nacional: "¿Qué les pasó a las aventuras conversacionales? Que evolucionaron y se convirtieron en aventuras gráficas. Ahora, las aventuras gráficas piden a gritos el salto a la tercera dimensión."

No sé si lo piden a gritos, o son las propias productoras las que se empeñan en adoptar, a la fuerza, los gráficos en 3D. Lo cierto es que tanto LucasArts como Sierra y Adventure Soft NUNCA MÁS van a publicar aventuras en 2D.

A modo de conclusión, os hemos preparado una pequeña sorpresa. En las fotografías adjuntas, podéis observar imágenes de la primera versión de «Simon de Sorcerer III», en 2D con gráficos renderizados, junto a la nueva versión en 3D. Comparad, y sacad vuestras propias conclusiones.

SE BUSCAN GRAFISTAS

El espacio dedicado a la encuesta ha robado el habitual protagonismo a las futuras novedades. Tan sólo dos apuntes en este apartado: «Beavis & ButtHead Do U» de GT, otra entrega de esta saga 2D, basada en la serie de dibujos animados de la MTV, y «Big Brother» de Media X, ejemplo de la nueva hornada de aventuras 3D en tiempo real, inspirada en la famosa novela «1984» de George Orwell.

El correo también es este mes más escueto, me temo. Erik Am nos ha enviado un e-mail desde algún lugar del País Vasco en el que pregunta sobre alguna aventura tipo "gore". No hay muchas, pero me vienen a la cabeza «Hopkins FBI» de Kult "no muy buena, por cierto", y las más apetecibles «I Have No Mouth & I Must Scream» de CyberDreams, y «Phantasmagoria I y II» de Sierra. «Warcraft Adventures» está muerta y enterrada. En cuanto al "flashback" de «The Curse of Monkey Island» en la cripta de los Sopabuena, la pantalla que aparece pertenece al bosque de Melee Island, en la primera parte. Por último, puedes encontrar un excepcional capturador de pantallas llamado «HyperSnap DX 3.30» en la dirección www.hyperionics.com.

También nos hacemos eco de la petición de José María Gaitero, de Jerez de la Frontera. José ha programado un "parser" para realizar aventuras gráficas, pero necesita dibujantes para crear los decorados y personajes. Los interesados podéis contactar con José en la dirección gaitero@arrakis.es. En próximas reuniones, analizaremos varios creadores de aventuras gratuitos que están a punto de ver la luz. Más pronto, el próximo mes, nuestra atención se centrará en la resolución de atascos, que buena falta nos hace...

Aún estáis a tiempo de enviar vuestras peticiones al respecto. ¡Hasta la próxima!

El Gran Tarkilmar

¿Y TÚ QUÉ OPINAS?

El debate de este mes de abril de la subsección "¿Y tú qué opinas?" es tan sólo uno de los tres que tenemos pendientes. Aún quedan por discutir dos temas de lo más polémicos: ¿Deben los programadores realizar continuaciones de los programas que ya obtuvieron éxito, o es mejor que dediquen su probado talento a explorar nuevas ideasy así sorprendernos? Y, por último, ¿debe El Club de la Aventura admitir al resto de aventuras –las que no son aventuras gráficas puras y duras–, como son «Blade Runner», «Little Big Adventure II», «King Quest VIII» o el futuro «Indiana Jones & The Infernal Machine», o debe centrarse única y exclusivamente en las aventuras gráficas?

Próximamente, en un futuro cercano, muy cercano, retomaremos estas dos grandes cuestiones de elevada trascendencia para vuestras páginas favoritas, así que –si aún no lo habéis hecho– aún estáis a tiempo de ofrecer vuestros puntos de vista, o proponer otros debates nuevos, en la dirección habitual de El Club de la Aventura.

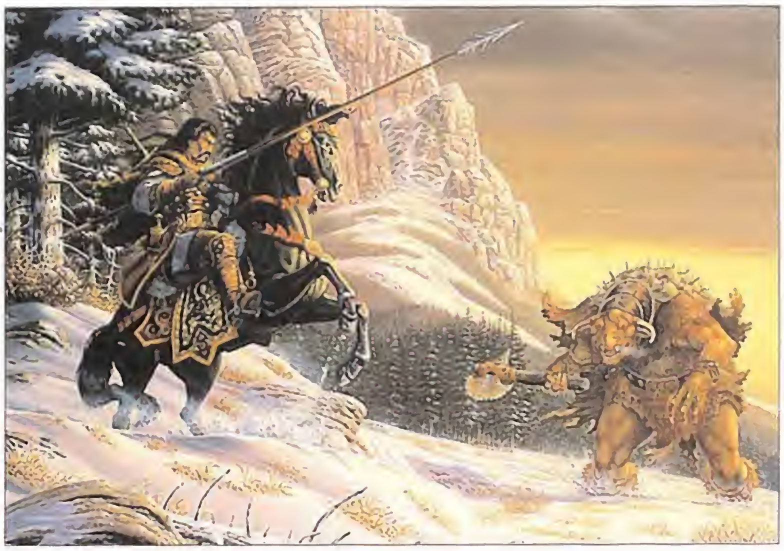
La opinión de los expertos

Como era de esperar, «Grim Fandango» apenas ha necesitado tres meses para colocarse en la primera posición de las mejores aventuras actuales, aunque sólo por un único punto de diferencia. El descalabro de Guybrush Threepwood queda compensado en el Top 5, en donde sus tres locas desventuras copan las tres primeras posiciones. A destacar, también, la perseverancia de «Hollywood Monsters» y «Broken Sword», presentes siempre en la parte baja de las listas, durante más de un año.

NOTA IMPORTANTE:

Para participar en esta sección tenéis que enviarnos una carta o e-mail con vuestras opiniones o preguntas a las siguientes direcciones:
CARTAS:
MICROMANÍA, C/ Ciruelos, 4.
San Sebastián de los Reyes. 28700 Madrid.
Indicad en el sobre la reseña EL CLUB DE LA AVENTURA
E-MAIL:
clubaventura.micromania@hobbypress.es

Una nueva corriente de títulos está a punto de asaltar el, hasta ahora, estanco mercado de los videojuegos. ¿Os imagináis un juego en el que pudiérais participar con miles de personas simultáneamente? Pues compañías como Microsoft, 989 Studios y Origin tienen la clave para conseguirlo.





Hace ya algunos meses, realizamos un reportaje sobre la evolución de los juegos –Micromanía 40– y, en concreto, de la modalidad multijugador, desde los más remotos comienzos en los que podíamos disputar partidas de ajedrez en las BBS o batallas interestelares por turnos que enviábamos a un servidor que se encargaba de juntarlos y procesarlos, hasta la tecnología más actual, que se adentraba en las redes locales (LAN), conexiones mediante cable serie, modem y, por supuesto, Internet.
Fue precisamente en este último sistema de "multijuego" donde más nos adentramos dadas sus crecientes posibilidades y, de hecho, comentamos, un poco por encima, uno de los juegos que hasta ahora, dominaban en ese aspecto: «Ultima Online», de Origin.
Sin embargo, unos meses es demasiado tiempo para este sector que se encuentra en continua expansión, crecimiento y perfeccionamiento, ya que a cada día que pasa se hacen descubrimientos que dan mayores posibilidades tecnológicas. Y esa superior tecnología ha hecho posible el que estén a punto de aparecer nuevos juegos online, que añadirán un poco de competencia al, hoy por hoy, monopolizado sector.

En España es muy caro beneficiarse de los juegos en Internet por el elevado precio de las tarifas telefónicas y por la excesiva lentitud de la línea



Juegos online

Pronto podremos ver más programas de juegos online que además estén apoyados por mundos persistentes y cambiantes

LA EXPERIENCIA DEFINITIVA



AGE OF EMPIRES



WARHAMMER 40 K: CHAOS GATE



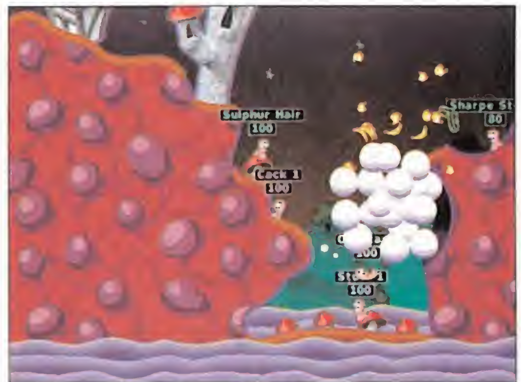
DIABLO



QUAKE II



STARCRAFT



WORMS 2

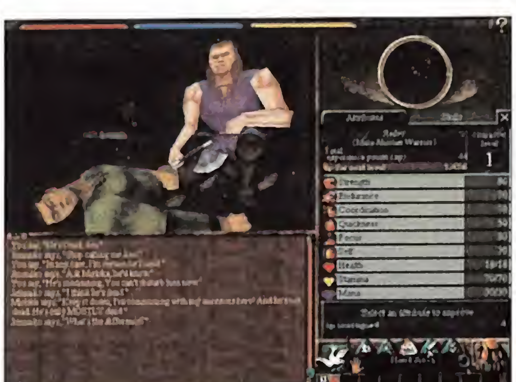
Juegos **en línea** y juegos **masivos en línea**

Usando la traducción literal de dos términos que cada vez están más en boca de todos, vamos a diferenciar las dos clases de modalidades online que conocemos. Primero están los "Juegos en Línea", en los que podríamos encasillar a la gran mayoría, como «Diablo», «Starcraft», «Command & Conquer», «Red Alert», «Quake I y II», «SiN», «Unreal», «Age of the Empires», «Chaos Gate», «Worms Armageddon» y cientos más que, haciendo uso de un servidor de Internet, nos dan la posibilidad de conectarnos con aficionados de todo el mundo, para disputar reñidas partidas online, pero cuya participación nunca supera un número muy elevado (pudiendo llegar a veinte personas simultáneamente en algunos), y en los que la información obtenida en las partidas se guarda en nuestros propios ordenadores, de manera que el servidor únicamente sirve de nexo entre los participantes.

Después están los "Juegos Masivos en Línea", mucho más complejos que los anteriores y con menos ejemplos disponibles, por el momento –«Ultima Online», «Everquest» y, «Asheron's Call» y «Mankind», estos últimos en desarrollo–. Las principales diferencias que guardan estos programas son un número de jugadores simultáneos superior, que irá desde los 1.000 a los 5.000; toda la información de los personajes que controlemos se guardará en los servidores del juego, de manera que no habrá lugar a modificaciones de los ficheros; en el juego se creará lo que se llama un Universo Persistente, es decir, una serie de mundos que, aunque nosotros no estemos jugando, seguirán existiendo, las gentes que lo habitan progresarán, continuarán con sus labores; los monstruos y enemigos atacarán a aquellos que sigan conectados, etc. Para ello es necesario un sistema de servidores que deberá trabajar expresamente para el juego las 24 horas del día y los 7 días de la semana, lo cual hace que el mantenimiento y el coste de la maquinaria sea mucho más elevado. Otra gran diferencia es que en nuestro camino nos cruzaremos con cientos de personajes que, en la mayoría de los casos, estarán controlados por otro jugador que estará con ratón en mano mirando el monitor y tratando de progresar y ser más poderoso. ¿Qué conlleva esto? Pues que no dispondremos de frases tipo para comunicarnos con ellos, como ocurre con los NPC, con lo que tendremos que convencer realmente a alguien de algo con nuestras propias palabras; y segundo, que nunca sabremos cómo va a reaccionar esa persona a nuestros comentarios.

¿Estamos preparados para esto?

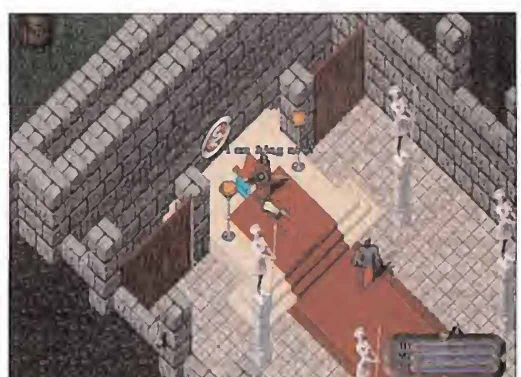
Aún nos queda por ver si realmente el mercado informático español y los sistemas de conexión telefónica de que "gozamos" hoy día están preparados para las enormes cantidades de información y datos que estos juegos del futuro van a transmitir a nuestro modem. Si con «Ultima Online», un juego que funciona a la perfección en un P133 y que no tiene grandes alardes tecnológicos, seguimos teniendo problemas de interrupciones en la llegada de bytes, lo que se traduce en parones de la acción, a pesar de disponer de servidores en nuestro continente, ¿qué va a ocurrir con los juegos «Asheron's Call» o «Everquest» que precisan de tarjeta aceleradora, que tienen unos gráficos mucho más complejos y unos mundos grandiosos, llenos de detalles? El tiempo lo dirá e inteligentes seremos si le concedemos a los responsables el beneficio de la duda, ya que de otra manera, nos resignaríamos a dejar pasar una oportunidad como ninguna de conocer una nueva forma de diversión dentro del sector informático.



ASHERON'S CALL



EVERQUEST



ULTIMA ONLINE







Asheron's Call, **la apuesta** de Microsoft



La todopoderosa Microsoft se encuentra en pleno proceso de creación de un nuevo juego de características similares a «Ultima Online», pero con un nivel tecnológico muy superior. Con el nombre de «Asheron's Call» este título nos dará la posibilidad de introducirnos en un mundo donde la espada y la magia se encuentran en eterno conflicto. Tendremos a nuestra elección varias razas, cada una con sus propias características, armamento y fuerzas arcanas, y tendremos que relacionarnos con los diferentes habitantes de este universo, bien controlados por el ordenador, o bien por otros jugadores, en busca de la perfección y la mejora de nuestras habilidades. Las mayor diferencia con respecto del juego de Origin será a nivel gráfico, ya que la acción se desarrollará bajo escenarios tridimensionales, de ahí el uso recomendado de tarjetas aceleradoras 3D. También están desarrollando un nuevo sistema de menús y de progreso en las habilidades completamente innovador y en absoluto basado en otro juego.



989 Studios, **expertos** en algo más que consolas

989 Studios, anteriormente conocidos como Sony Interactive Studios, responsables de la realización de títulos para PlayStation como «Rally Cross» y «N.F.L. Gameday», comenzaron la realización de «Everquest» en el año 1.996 y se estima que el lanzamiento de éste será para finales de Marzo, principios de Abril, por lo que será el siguiente en estar disponible.

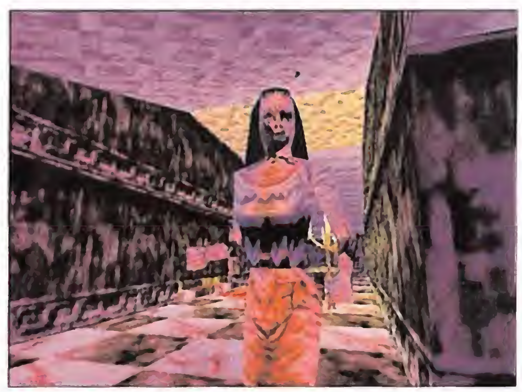
Los requerimientos de «Everquest» serán sensiblemente superiores a los de «Ultima Online»: Pentium 200, 32 MB de RAM y una tarjeta aceleradora 3D que tenga soporte Direct3D.

«Everquest» estará también inspirado en un mundo medieval, de nombre Norrath, con la magia y la espada como principales elementos.

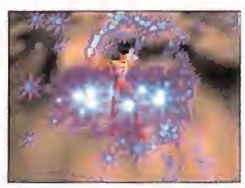


La acción se desarrollará bajo un escenario tridimensional, al igual que en «Asheron's Call», y podremos manejar a nuestro personaje mediante el ratón y el teclado. Tendremos a nuestra disposición doce razas y clases de personaje diferentes, aunque los programadores aseguran que en un futuro habrá más, cada una con sus propias características, habilidades y atributos; más de cien clases de monstruos, desde goblins, hasta dragones; personajes controlados por el ordenador, ciudades con centros comerciales, bancos, posadas y cientos de aspectos más, familiares para todos los aficionados a esta clase de juegos y para aquellos que ya han tenido la oportunidad de echar una partida al juego de Origin, es lo que promete este «Everquest». Veremos si cumplen con las grandes dosis de adicción que ya posee «Ultima Online».

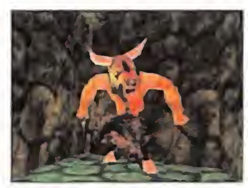
















Ultima **Online**











El hasta ahora único juego online masivo que ya se encuentra en marcha es «Ultima Online», creado por Origin y del que ya hay decenas de miles de adeptos extendidos por todo el mundo.

La historia nos introduce de lleno en el mundo de Sosaria que, tras la muerte de Mondain el mago y la posterior destrucción de la gema donde se encontraba recluida la esencia del planeta, éste ha sido dividido en decenas, completamente idénticos entre sí, pero con su propia gente, historia y leyendas. A fin de representar esto informáticamente, la compañía utiliza un sistema de servidores, instalados en diferentes partes del planeta, cada uno gestionando un mundo diferente. Nosotros podremos elegir en cuál deseamos vivir y, a partir de ahí, confiar en nuestra suerte y en nuestro saber hacer para convertirnos en alguien respetado y poderoso.

Desde que hicimos el comentario de este título en el anterior reportaje de juegos online –Micromanía 40–, este título ha progresado enormemente, se han incluido muchos patches que perfeccionan aspectos que ya existían, arreglan bugs e incluyen cosas nuevas, como la búsqueda de tesoros, nuevas habilidades, etc. También se han instalado más servidores, en tierras niponas y en Europa.

Puede que en cuanto a gráficos se haya quedado un tanto anticuado, pero la esencia y las enormes posibilidades del juego es lo que realmente importa, ya que el universo de Ultima, tal y como Origin lo ha presentado en este título, puede satisfacer a cualquier amante del rol, por muy exigente que sea.

Cómo ser ciudadano de Britannia



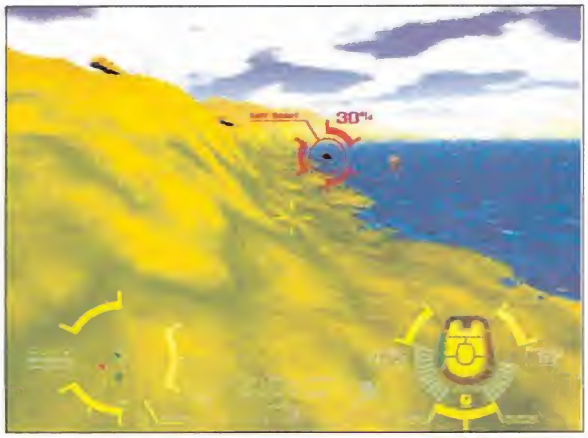
Si estáis interesados en formar parte de los miles de seguidores que hay de «Ultima Online», los pasos que debéis seguir son sencillos, pero muy importantes si no queremos tener problemas con nuestra futura cuenta.

De primeras advertir que «Ultima Online» no es un juego barato, ya que no sólo tenemos que pagar el producto, sino también una cuota mensual de 10$ y, aparte, la conexión telefónica, ya que aún no contamos con las ventajas de los americanos que ya tienen tarifa plana.

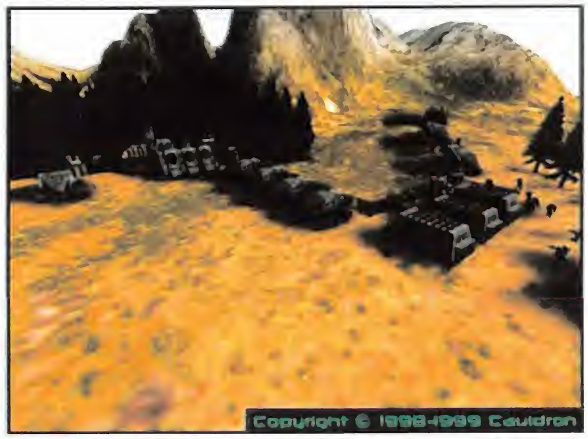
Una vez que tengamos en nuestro poder el producto, deberemos darnos de alta como usuario, para poder acceder a los servidores activos. Para ello, hay dos maneras: la primera, ponernos en contacto telefónico con Origin –cuya sede se encuentra en Norteamérica– y la segunda, mucho más cómoda para nosotros, acceder a la página web de «Ultima Online» –http://www.owo.com– y rellenar los diferentes formularios. Entre los datos personales que habrá que cumplimentar, nos pedirán un número de tarjeta de Visa, a la que cargarán la cuota, un password para nuestra cuenta y el código del «Ultima Online» que hemos comprado, ya que cada juego tiene su número personal e intransferible. Una vez que todos los datos hayan sido comprobados, se dará de alta nuestra cuenta, proceso que dura una o dos horas, y podremos comenzar nuestra aventura.

Escuela de Estrategas

Es lo primero que habréis notado al entrar, porque como el resto de la revista, la Escuela también ha sufrido una remodelación. Ya nos comentaréis vuestras opiniones sobre la misma. El cambio tan sólo es de aspecto, porque la sección va a seguir siendo tan interesante como siempre, con un añadido: las fechas de salida actualizadas, mes a mes, de las más importantes novedades estratégicas. Siempre a vuestro servicio.



THUNDER BRIGADE



SHOCK TROOPS

Olor a Pintura

Como a pesar de la renovación, el espacio sigue siendo muy reducido, y somos muchos a hablar, vamos a entrar cuanto antes en materia. Y lo hacemos con una petición por parte de un amigo que se identifica como J.L.Picard de trucos para «Conquest of the New World». Un buen truco para este juego consiste en coger dos colonias y transferir de una a otra oro y metales, poniéndolo en persistente. Mantendremos el comercio de turno en turno, hasta que en uno entremos en números negativos en la cantidad almacenada. Para volver a tener la misma cantidad, iremos a la ventana de comercio y subiremos la cantidad de lo que estemos haciendo. Es un buen método de obtener mercancías gratis.

Continuamos con los trucos, pues ahora es Mariano Maté quien nos los pide, en concreto para «Rainbow Six». Para activar el modo trampa, sólo tienes que pulsar la tecla ', e introducir los siguientes códigos en cualquier momento del juego:

TEAMGOD: Modo Dios para todo el equipo.
AVATARGOD: Modo Dios para el jugador.
STUMPY: Modo lento activado.
CLODHOPPER: Alarga los pies y las manos.
MEGANOGGIN: Modo Mega cabeza.
BIGNOGGIN: Modo Gran cabeza.
5FINGERDISCOUNT: Recarga munición.
NOBRAINER: Desactiva Inteligencia Artificial.
DEBUGKEYS: Modo debug activado.
TURNPUNCHKICK: Jugadores en 2D.
EXPLORE: Activa las condiciones de victoria.

Parece que en este número priman las peticiones de trucos, como la de Jesús Ulises Rodríguez Santana, que los pide para «Dark Reign» y «KKND». En «Dark Reign», para seleccionar

CALENDARIO DE LANZAMIENTOS

JUEGO	COMPAÑÍA	FECHA
Age of Empires 2: The Age of Kings	Ensemble Studios	Verano 99
Army Men 2	New World Computing	Por determinar
Battlezone 2	Activision	Por determinar
Black and White	Lionhead	Por determinar
Braveheart	Eidos	Marzo 99
Command and Conquer:Tiberian Sun	Electronic Arts	Verano 99
Commandos II	Eidos	Por determinar
Constructor 2	Acclaim	Por determinar
Dungeon Keeper 2	Electronic Arts	Verano 99
Force 21	Red Storm	Agosto 99
Force Commander	LucasArts	Finales 99
Imperialism 2	SSI	Abril 99
Jagged Alliance 2	Sir-Tech	Por determinar
Machines	Acclaim	Abril 99
Master of Magic 2	Microprose	Por determinar
Panzer General 3	SSI	Por determinar
Pharaoh	Sierra Studios	Otoño 99
RollerCoaster Tycoon	Microprose	Abril 99
Seven Kingdoms II	Interactive Magic	Verano 99
Shogun: Total War	Electronic Arts	Por determinar
SimMars	Maxis	Por determinar
Total Annihilation: Kingdoms	Cavedog	Primavera 99
Warhammer 40K: Rites of War	SSI	junio 99
X-Com: Alliance	Microprose	Por determinar

Ranking de Batallas

Permanece · Cambia posición · Entra

Mientras que los primeros puestos siguen inalterables, tenemos que hacernos eco de las dos caídas estrepitosas de «C&C: Red Alert» y «Civilization II», como si estuviesen pidiendo el relevo a sus continuaciones. Por su parte, «Dungeon Keeper» protagoniza una espectacular subida que le acerca a los lugares de gloria.

1 Commandos: Behind Enemy Lines
2 Starcraft
3 Warcraft II
4 Age of Empires
5 Theme Hospital
6 Dungeon Keeper
7 C&C: Red Alert
8 Heroes of Might and Magic II
9 Total Annihilation
10 Civilization II

Noticias

Después de «Spellcross», Cauldron nos ofrece, bajo la tutela de SCi, un juego de nombre «Shock Troops». Se trata de un juego de estrategia en tiempo real y en 3D, de combate y planificación táctica. Dos bandos luchan por el control de la Tierra, guiados por una trama argumental muy dinámica y variable. Podremos sincronizar las acciones de las unidades, varias cámaras para controlarlo todo, y se adaptará a las distintas posibilidades hardware.

Una compañía no demasiado habitual dentro del género estratégico, como es Acclaim, va a probar suerte en breve con «Machines», también en 3D y también en tiempo real, de acuerdo con los cánones de la última moda. En la más pura línea «Mechwarrior», controlaremos a ejércitos de robots dotados de las más variadas funciones a lo largo de 20 misiones. Por supuesto, construiremos bases, investigaremos y exploraremos; no todo iba a ser combate. Un juego que promete, a pesar de no ser en extremo original.

Alentados por el comedido éxito de la primera parte, Activision contraataca con «Dark Reign II». Más de lo mismo en un juego que tan sólo pretende mejorar el género de la estrategia 3D en tiempo real, introduciendo algunas mejoras, como un escalado realista de los edificios y unidades; pero repercutiendo en el número de unidades a manejar, que se reduce.

«Thunder Brigade» es el título del nuevo juego de Interactive Magic, cuya principal novedad consiste en que se dejan de lado los polígonos para utilizar los voxels. Los decorados son los principales protagonistas, pero por no ser tan espectaculares como los poligonales. El resto es similar a otros juegos del estilo de «Battlezone» o «Urban Assault», que parece que ha creado bastante escuela.

«Force 21» (ojo a este nombre) es una interesante novedad de Red Storm Entertainment. Se trata de un innovador juego que une el combate táctico de un wargame con el realismo y la estrategia de los juegos en tiempo real.


MACHINES


PHARAOH

jugar cualquier misión, hay que editar DARK\SHELL\SHELL.CFG, y cambiar la línea: #define BTN_MISSION_COEFFICIENT 150 por
#define BTN_MISSION_COEFFICIENT 157
Cuando entres en el juego, habrá aparecido un nuevo botón CHEAT en la esquina inferior izquierda que te permitirá seleccionar cualquier misión. En «KKND», con un editor hexadecimal abriremos una partida salvada, y en la primera línea veremos algo como: 0100 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000. Modificaremos las columnas 5, 6 y 7, cambiándolas por F301 o FFFF, para que quede algo como:
0100 0000 0000 0000 F301 F301 F301 0000, con lo que obtendremos una cantidad monstruosa de dinero.
Hector Rodríguez del Amo se encuentra atascado en la misión 7 de «Warcraft» jugando con el bando orco, en la que tiene que acabar con las tropas de Blackhand. Para empezar, comienza explotando la mina que hay al oeste, coloca tus defensas al norte de tu poblado y protege la mina, mientras exploras los alrededores sin llamar mucho la atención, para no atraer a los humanos. Permanece en la mitad inferior del mapa, mientras entrenas otro peón, y construyes un molino y un cuartel, en el que entrenarás cuatro lanceros, para proteger la mina y la ciudad. Construye también un herrero para poder hacer catapultas, y un templo para tener necrolitos y esqueletos. Crea un buen ejército a base de estas unidades, y toma el puente, defendiéndolo con una línea de lanceros, raiders y catapultas en la otra orilla. Defiéndete mientras construyes una torre y creas un par de warlocks, con los que lanzar arañas y echar a tus enemigos fuera de su ciudad. Cuando la ciudad esté vacía, con destruir los edificios el éxito será tuyo.
José Martín necesita conseguir un editor para «Pacific General», o bien algún truco para conseguir más créditos en este juego. El juego no dispone de trucos conocidos, pero sí tiene un editor de unidades oculto, que se activa ejecutando el juego desde la ventana de MS-DOS escribiendo pacgen/hondarules. El juego se abrirá de la forma normal, y en la pantalla de menús aparecerá un cuadrado blanco a la izquierda que es el susodicho editor de unidades.
Como siempre, no nos ha costado nada llegar al final. Y como siempre, muchas cosas se han quedado en el tintero, pero las sacaremos el mes que viene, palabra. Hasta entonces, mucha suerte en vuestras batallas.

El Estratega Anónimo
(alias Julio Verne)

El truco del mes
SIMCITY 3000



Para obtener la ventana en la que introducir los códigos, debéis pulsar de forma simultánea [Ctrl]+[Mayús]+[Alt]+C, y luego teclear:

I am weak: Todo gratis.
Call cousin Vinnie: Saca una opción en la ventana de reuniones para obtener dinero.
Zyxwvu: Si no aceptas el dinero anterior, al utilizar este código tendrás jugosas recompensas.
Garbage in, garbage out: Hace disponibles los edificios recolectores de basuras.
Power to the masses: Hace disponibles todas las centrales de energía.
Water in the desert: Hace disponibles todos los edificios almacenadores de agua.
Pay tribute to your king: Hace disponibles todas las recompensas.
Salt on: Convierte el agua en salada.



Salt off: Convierte el agua del mar en agua dulce.
Terrain one up: Sube el terreno.
Terrain one down: Baja el terreno.
I love red tape: Hace que tengamos disponible todo el material de guerra.
Let's make a deal: Para que te ofrezcan negocios.
Nerdz rool: Obtienes industrias altamente tecnificadas.

Podemos estar ante una nueva visión de los wargames como un juego mucho más asequible, algo así como un «Rainbow Six» con helicópteros y tanques.

✪ Por su parte, Impressions, una división de Sierra, sigue en su línea de hacer juegos de estrategia histórica yéndose al antiguo Egipto. En «Pharaoh» tendremos que construir un imperio a la usanza de la serie «Caesar», sin descuidar los demás aspectos de la civilización, como es el comercio, predominante en este nuevo juego, que tiene previsto su lanzamiento para el verano.

✪ El genial wargame del dúo Talonsoft/Norm Koger, «Operational Art of War», va a ver publicado su primer disco de expansión, «Battle Pack I». Este añadido incorpora 16 nuevas batallas ambientadas en conflictos históricos de 1.939 a 1.955, como la guerra de Corea.

✪ Uno de los nuevos –e interesantes– juegos de estrategia en tiempo real ambientados medievalmente es «Majesty», de Ripcord Games/Cyberlore Studios. Nuestro objetivo será construir una ciudad mediante el esfuerzo de nuestros ciudadanos, sobre los que no tendremos control, como en Settlers, por ejemplo, aunque si podremos influir en ellos ofreciéndoles recompensas para que hagan lo que les mandemos, como en Dungeon Keeper. Este juego mezclará lo mejor de los Sim con componentes de rol, y estrategia en tiempo real, creando un mundo muy adictivo y recomendable para los amantes de lo fantástico y medieval.

Estrategas Enredados

Internet sirve para muchas cosas, entre ellas como campo de batalla para todos los estrategas, algunos de los cuales son:

randradas@teleline.es:
Busca gente para jugar a «Starcraft» en Battle.net.
j.vila.000@recol.es:
Para jugar y hablar de «Starcraft» y la estrategia en general.
http://orbita.starmedia.com/~fbazan ó http://www.lanzadera.com/fbl: Página sobre «Tribal Rage».
pilongo@mixmail.com:
Para hablar de «Star Wars: Rebellion».
hulk95@hotmail.com:
Busca gente para jugar a «Dark Reign».
Xavi7777777@.yahoo.com:
Para hablar de «Dungeon Keeper» y la estrategia en general.

Y además, un recopilatorio especial de direcciones sobre «Rainbow Six»:

Rainbow Six Archives:
http://rainbow6.strategy-gaming.com/
Rainbow Six Briefing Room:
http://rb6.stomped.com/
Rainbow Six Central:
http://dscullin.freeservers.com/
Rainbow Six for the Masses:
http://world.conk.com/world/rainbowsix/
The Rainbow Six Station:
http://www.geocities.com/Pentagon/Quarters/9208/
Tactical Advantage:
http://www.robsaunders.com/r6/
R6 Command:
http://www.rainbowsix.net/

Temas para el debate

Revisando el montón de cartas que aún tenemos sin contestar en el almacén de la Escuela de Estrategas, hemos encontrado una interesante pregunta de varios de vosotros, entre ellos nuestro amigo Isaac Plané Flores, de Barcelona. La pregunta no es otra que, *¿Cuál es el mejor juego de estrategia de la historia?* Creemos que es una interesante pregunta y que se podría generar un interesante debate. Así que, ya sabéis, esperamos vuestras cartas con las propuestas del mejor juego y el porqué os parece ese el mejor juego de la historia. Lo mejor es que propongáis tres, por ejemplo, y así entre todos decidiríamos el ganador. Tened en cuenta que puede ser un juego de estrategia de cualquier época y temática, y que tiene que ser suficientemente conocido por todos.

- Procesador: Pentium 166 MMX
- Espacio en disco: 200 MB
- RAM: 32 MB
- Tarjeta 3D: No soporta
- Multijugador: No

Compañía: **INFOGRAMES/OCEAN** • Disponible: **PC CD** • Género: **AVENTURA/JDR**

SILVER

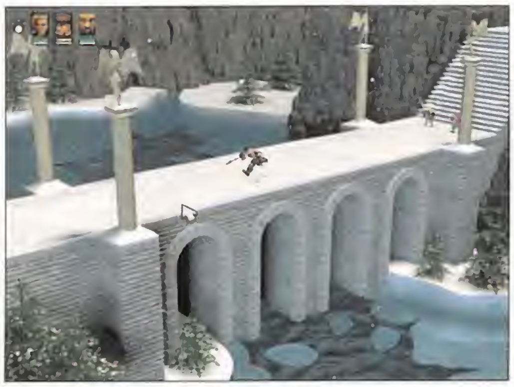
Finalmente, uno de los títulos más esperados de la temporada aparece en el mercado. Un juego sobre el que se han vertido ríos de tinta sobre su potencial, su innovación y su –prometida– calidad. Y si bien semejantes credenciales obligan a tener que guardar una cierta distancia, y recelar ligeramente de tanta expectación, hemos de reconocer que, tras probar a fondo «Silver», no tenemos más remedio que afirmar que nos encontramos ante uno de los más grandes juegos del año.







Una brillante estrella acaba de nacer



La inclusión de todo tipo de efectos atmosféricos en los escenarios, pese a no ser un factor determinante para el comportamiento de los personajes, aumenta considerablemente la ambientación del juego.



La inclusión de escenas no interactivas en el juego se realiza con la base del propio engine gráfico diseñado para la acción en tiempo real. Sólo en la introducción y la secuencia final se usa imagen sintética, en «Silver».



La espectacularidad de algunos de los ataques –propios, y los realizados por los enemigos– son uno de los aspectos más cuidados, en lo tocante a diseño gráfico, a lo largo de todo el juego.

Desde que «Silver» se presentó, tímidamente y "en secreto", en el E3 del pasado año –por aquel entonces «Outcast» era el centro de atención–, en Micromanía pensamos que la más nueva creación de Ocean podía convertirse en un título al que seguir la pista muy de cerca, dado su atractivo aspecto, promesas de renovación en un género –JDR/aventura– que no anda excesivamente boyante en los últimos tiempos salvo por un par de excepciones y, sobre todo, por el potencial que parecía encerrar su jugabilidad y adicción.
Un cierto aire al estilo «Final Fantasy VII», pero con la acción en tiempo real, y una exquisita atención a los detalles de diseño hacían que aquel –por entonces, sin nombre– desconocido proyecto, se mostrara como un posible triunfador.
Desde entonces, Micromanía ha venido siguiendo el desarrollo del juego en sus múltiples fases –ver Micromanía 47, 48 y 50– habiendo tenido oportunidad de probar diversas versiones de «Silver». La más reciente, el mes pasado, que no acabó de dejarnos plenamente convencidos de las excelencias del juego, puesto que dejaba notar ciertos fallos de gravedad considerable, sobre todo en su más importante faceta: el control y la jugabilidad. Pues bien, pocas veces nos hemos alegrado tanto como en la presente de tener que comernos nuestras palabras, desechar nuestros temores y rectificar cualquier comentario acerca de la calidad de «Silver», porque todos esos fallos han sido rectificados a la perfección, convirtiendo a «Silver» en el gran juego que merecía ser.

Pese a la limitación del número de polígonos en los personajes, las animaciones y el realismo de los movimientos resultan muy buenos

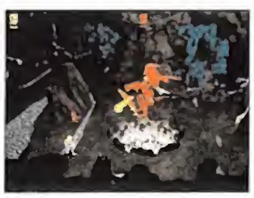
EL MAL DESENCADENADO

La historia que propone nos lleva a un mundo de fantasía –espada y brujería– en el que la más típica ambientación medieval se superpone con un intemporal mundo relativamente avanzado en tecnología, y dominado por poderes sobrenaturales y mágicos. Y en medio de todo, Silver; un poderoso hechicero que no sólo representa la fuerza del Mal, sino que se debe considerar como una encarnación del Mal en sí.
Silver, en su afán por conseguir la omnipotencia y la inmortalidad, ha raptado a casi todas las mujeres del mundo de Jarrah, en el que se desarrolla la aventura, a fin de ofrecerlas en sacrificio ritual al dios Apocalipsis, y así conseguir su objetivo. Entre todas las féminas de Jarrah se encuentra Jennifer, la esposa de David, nuestro héroe, al que no queda más remedio que partir en busca de su amada, aunque para ello deba correr mil y un peligros, y derrotar al mismísimo Silver en persona. Y, entre medias, una terrible historia de traiciones, asesinatos, amores y desamores y el horrible trasfondo de la muerte de la mujer de Silver, a manos de su propio marido.
A partir de este guión, Ocean ha desarrollado el que, hoy por hoy, se puede considerar como uno de los títulos más innovadores, atractivos, bonitos y espectaculares en detalles que se pueda encontrar en el mercado.

El tempo de la acción









El diseño de los grandes enemigos –y hay unos cuantos–, y el encuentro con los mismos en «Silver» es uno de los apartados mejor traídos y adaptados al guión del juego, así como constituyen los momentos más excitantes de la aventura. Sin embargo, hay que decir que pese a la aparente dificultad que puedan ofrecer, en la práctica no son mucho más complicados de vencer que el resto de personajes que nos encontramos en la aventura. Todos los enemigos, incluyendo los más temibles, siguen una pauta concreta y precisa, y de la que no salen. Si tenemos la precaución de manejar bien a los miembros de nuestro grupo, separándolos en los momentos adecuados, evitaremos que los maten de golpe, y podremos atacar en varios frentes a dragones, guerreros y magos –pero tened cuidado cuando, en ciertas ocasiones, dos de los personajes queden paralizados, que ocurrirá, para no lanzaros a lo loco al ataque con el único que queda en pie–. Todo estriba en descubrir el tempo que sigue el enemigo en concreto, para anticiparnos a sus movimientos.

ESPECTÁCULO VISUAL

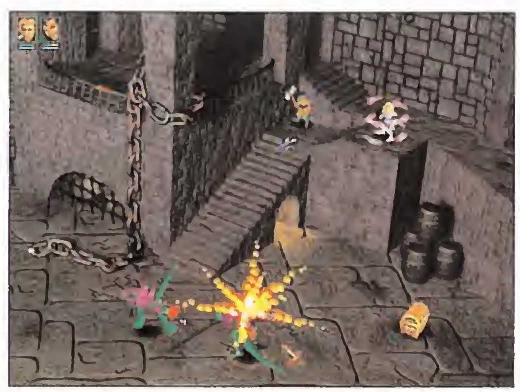
Para empezar, el propio concepto del juego obligó a sus creadores a diseñar un engine gráfico excelente, que combina imagen prerenderizada –fondos– con modelos poligonales 3D –personajes– de un modo excepcional, con el mérito añadido de que el juego no requiere –no ofrece siquiera la opción– una tarjeta aceleradora 3D. Este logro es considerable, en tanto en cuanto «Silver» hace gala de numerosos efectos visuales –de gran belleza plástica–, y animaciones y efectos de luz en ➤



El uso de la magia se constituye en un factor determinante para la victoria contra algunos enemigos en el juego. Lo más recomendable, sin embargo, es que sólo se utilice por parte de los personajes más capacitados.



Manejar con habilidad las dos posibles vías de ataque contra los grandes grupos de enemigos –encadenando, o separando las acciones de nuestros personajes–, es esencial en los combates que llevemos a cabo.



El ataque con armas arrojadizas o hechizos, manteniéndonos alejados de los enemigos, nos solucionará en multitud de ocasiones más una situación comprometida, sin necesidad de arriesgarnos a perder energías.

Buen curriculum













Gran parte de del equipo que ha desarrollado «Silver» procede del antiguo grupo de Tribe, que llevaba trabajando para Ocean desde hace casi un lustro. Sus antecedentes más inmediatos son «Dawn of Darkness», uno de los últimos juegos de acción 3D que se basaron en sprites, y que contaba con una atmósfera tétrica y un pelín gore, muy bien conseguida. Sin embargo, el proyecto que más nombre dio a Tribe fue «Dreadnought». Se trataba de un título ambientado en la continuación de la Primera Guerra Mundial, pero en el futuro y en el escenario de Marte. Realmente original, el juego nunca llegó a salir aunque se trataba de una producción muy ambiciosa, y que iba a ser uno de los primeros juegos en explotar todas las posibilidades del MMX. Tras dos años de desarrollo, y con un solo nivel acabado, el proyecto quedó paralizado por Ocean. Varios chicos de Tribe establecieron por su cuenta un nuevo equipo, y continúan trabajando –con otro nombre y diseño– en el antiguo proyecto.

Los múltiples detalles que adornan el diseño del juego, gráfico y de acción, son de una calidad exquisita



sus decorados –pese a tratarse de imagen pregenerada, existe movimiento en partes de los escenarios–. Esta mezcla de personajes y acción en tiempo real, con el detalle imaginable en una imagen renderizada, permite obtener unos resultados excelentes en la calidad gráfica, pese al sacrificio exigido en ciertos detalles, como la interacción global con el entorno.

Para compensar, se ha modelado una buena cantidad de objetos e items 3D que se colocan "sobre" la imagen de los escenarios, de modo que no todo se reduzca, como podría parecer en un principio, a acción pura.

No hay que confundirse, en cualquier caso, con la idea de que «Silver» vaya a exigir una gran complejidad en resolución de puzzles y enigmas. Estos, muy al contrario, se ciñen casi siempre a descubrir la localización de un objeto, o encontrar el camino correcto –o el modo de acceder a ese camino– que deriva siempre del diálogo con los personajes secundarios.

Pero una de las mayores virtudes de «Silver» está en su propio diseño a caballo entre el rol y la aventura, ofreciendo –exigiendo, habría que decir– el control y gestión de un equipo de personajes, con un máximo de tres integrantes, ¿herencia? de la filosofía de «Final Fantasy VII». El detalle del tiempo real es de suma importancia aquí. Los diseñadores de «Silver» han tenido en cuenta la complejidad que el control de los combates sobre nuestros personajes puede llegar a tener, para lo que ideado un modo dual de acción. En primer lugar, la acción directa con un único personaje contra el enemigo, mientras que los otros esperan a ser atacados para defenderse basándose en los parámetros de IA diseñados a tal efecto. Sin embargo, gracias a unos atajos de teclado magníficamente implementados, es posible pasar el control de un personaje a otro en cualquier instante, sin que por ello el manejado en primer lugar se queda parado sin saber qué hacer. El engine de IA asume inmediatamente el control, y la acción sigue su curso.

El segundo método es "encadenar" la acción del grupo y hacer que todos ataquen a un objetivo seleccionado. Aquí seguiremos manteniendo el control directo sobre uno sólo de los personajes, pero los demás acompañarán nuestras acciones, en lugar de esperar "a ver qué pasa".

UN BRILLANTE INTERFACE

El magnífico control sobre las acciones de los personajes, y sobre el acceso a objetos, armas y hechizos, es posible gracias al diseño de un interface intuitivo a más no poder y, sobre todo, a la inclusión de los atajos de teclado mencionados. Aunque no todas las opciones están disponibles directamente con la pulsación de una tecla, las más importantes sí –una vez seleccionado el hechizo pertinente, por ejemplo–, dejando a los momentos anteriores o posteriores a los combates la posibilidad de reorganizar nuestro inventario, y equipar a cada integrante del grupo con los objetos adecuados. Ello no quita para que, en un rápido movimiento, y en plena lucha, podamos recuperar energías comiendo, o activando un hechizo de curación, con sólo un par de pulsaciones de ratón. Fantástico.

Gran parte del beneficio que se puede obtener del sistema de control también llega por la manera en que está concebido el desarrollo de la acción. Habiendo calibrado de manera casi perfecta las curvas de aprendizaje y de dificultad, a cada paso que demos el título invita desde el comienzo a descubrir algo nuevo, que nos será de gran utilidad más adelante. De hecho, los diez primeros minutos de la aventura son en la práctica, aunque perfectamente encajados en la historia, un tutorial para aprender los principales secretos del sistema de control. Y después, con algo de práctica, todo saldrá rodado.

Este ajuste de dificultad era una de las incógnitas más temidas de la versión final de «Silver», puesto que todas las versiones beta probadas no habían tenido en cuenta esto, y presentaban mucha complicación.

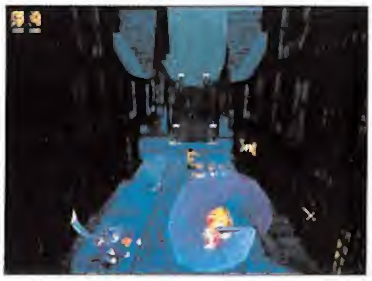
Pero si la dificultad está calibrada de forma excelente, otro aspecto que se ha pulido de manera impecable es la precisión en el control y la situación del puntero sobre los escenarios, y la instantánea respuesta del juego a nuestras órdenes.

Todo aquello que en su momento contemplamos y que no nos acabó de convencer, se ha solucionado drásticamente.

PEQUEÑOS DEFECTOS

Por desgracia, y es algo que aún no acabamos de entender demasiado bien, el asunto

Habilidades especiales


El uso de golpes especiales –con nombres tan sugerentes como Halcón, Segador, o La Telaraña de la Muerte– es esencial en muchos combates, e imprescindible de todo punto contra algunos grandes enemigos. Para usarlos basta con seleccionarlo y mantener pulsado un segundo el botón del ratón. Pero hay que andarse con ojo, puesto que se trata de ataques que requieren gran fuerza, y obligan a una espera posterior, para recargar la potencia del mismo. Bien usados son demoledores –además de espectaculares– y cualquier personaje los puede llevar a cabo –lo que incluye a los enemigos–. Pero tened en cuenta que sólo se pueden utilizar cuando estemos pertrechados con un arma de corto alcance –espadas, mazas, hachas, etc.– Así que no intentéis efectuar uno de estos ataques cuando tengáis seleccionado un hechizo, porque mientras tanto, y hasta que os déis cuenta, os pueden zurrar de lo lindo.



de la grabación de partidas se ha limitado a ofrecer la posibilidad de salvar, únicamente, en momentos muy determinados. Aunque, de cualquier manera, la aparición del Cronista –el personaje que nos permite guardar nuestra situación en un punto concreto de la aventura– se efectúa en instantes cruciales y lo bastante numerosos, se echa de menos –sobre todo siendo un juego de PC– el acceso directo a un menú de opciones relacionadas con el tema.



Otro pequeño defecto de «Silver» es que no ofrece, en la práctica, ninguna opción de configuración. Ni cambios de resolución de pantalla –quizá justificables por ser un juego que no utiliza tarjeta 3D, y con una configuración elevada podría dañar al apartado de la jugabilidad y la velocidad–, ni elección del nivel de dificultad –al final, uno se da cuenta que el juego es bastante sencillo–.

La compensación viene dada por la oferta del conjunto, con una ambientación maravillosa, una banda sonora espeluznante, excelentes efectos visuales y de audio, una localización completa al castellano bastante notable –quizá con pequeños defectos en ciertas escenas, sobre todo en la dirección de doblaje de diálogos, y en la elección de algunas voces... aunque esto es sólo una opinión subjetiva–, gran jugabilidad, adicción y diversión, y eso es lo que cuenta.

Pasando por alto las irritantes esperas en los cambios de pantalla –que no son elevadas, pero llegan a cansar lo suyo–, lo que nos encontramos con «Silver» es una pequeña obra maestra, que augura un futuro tan brillante como su nombre al equipo encargado de su desarrollo. Sabiendo –nos lo confirmaron en una visita a sus estudios– que «Silver 2» está en su punto de mira, no podemos por menos que desear que el éxito de «Silver» sea tan grande como se merece, para disfrutar de cualquier futuro proyecto de Ocean, en este género que están dispuestos a reinventar con su espectacular producción. Un juego que es ya un clásico.

F.D.L.

El Grupo perfecto



Durante el juego podemos manejar, como máximo, tres personajes a la vez, pero nos encontraremos con muchos más, que podrán unirse a nuestras filas según nos apetezca. Tened en cuenta que David, el protagonista, es el único al que podemos considerar como realmente equilibrado en todos los aspectos –sabiduría, fuerza, magia, resistencia...– pero, por la misma razón, no es un gran experto en ninguno de ellos. Nos encontraremos con guerreros –fuerza–, arqueros –precisión y agilidad– y magos –obvio–. Y será conveniente que nuestro grupo tenga la variedad suficiente, como para no encontrarnos con desagradables sorpresas cuando tengamos que usar la magia contra un monstruo enorme, y veamos que nuestro potencial mágico y reservas de maná son insuficientes, o tener que dar espadazos, y ver que nuestros personajes son un poco enclenques. Mucho ojo.

Más vale magia que fuerza



La magia, y el uso de hechizos, se convierte en «Silver» en una de las armas más poderosas imaginables. De hecho, algunos grandes enemigos sólo son susceptibles de ser derrotados por algunos hechizos concretos. No os molestéis gastando munición con algunos de ellos –dragones y hechiceros, sobre todo–, y procurad descubrir rápidamente qué tipo de magia es la adecuada. Por regla general, si un monstruo habita un mundo helado, será dañado por hechizos de fuego, y viceversa. Y aunque hay algunos hechizos que dañan a gran variedad de enemigos, algunos exigen unos reflejos excelentes, puesto que un golpe cualquiera puede mermar nuestra reserva de energía de manera alarmante.




TECNOLOGÍA:	88
ADICCIÓN:	92

El engine gráfico se comporta de manera excelente incluso en las situaciones más comprometidas, pese a la ausencia de soporte de tarjetas 3D. Los tiempos de carga entre pantallas y no poder salvar partidas en cualquier instante son sus grandes defectos. El diseño del interface, la precisión en el control y la jugabilidad son realmente buenos.

puntuación total **90**

Concurso

SBK SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

Si te apasiona la velocidad y quieres estar presente junto a nuestros campeones, ¡contesta a estas preguntas y gana!

1) DE ESTAS MARCAS DE MOTO, HAY DOS QUE NO ESTÁN DISPONIBLES EN EL JUEGO. SEÑALA CUÁLES.

• DUCATI • HONDA • BMW
• KAWASAKI • DERBY • SUZUKI
• YAMAHA

2) ¿EXISTE EN EL JUEGO ALGÚN CIRCUITO ESPAÑOL MÁS, APARTE DEL DE ALBACETE ?
EN CASO AFIRMATIVO, DINOS CUÁL.

3) DINOS QUÉ EQUIPO HA DESARROLLADO EL JUEGO.



BASES DEL CONCURSO

1.- Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Micromanía que contesten correctamente a las preguntas formuladas y que envíen el cupón de participación a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, revista Micromanía. Apartado de correos 328 Alcobendas, Madrid, indicando en una esquina del sobre: CONCURSO «SUPERBIKES»

2.- De entre todas las cartas recibidas que hayan acertado todas las respuestas, se extraerán CUATRO que serán premiadas con una INVITACIÓN VIP para dos personas para asisitir a las carreras de motos en el circuito de Albacete del próximo 16 de Mayo, y un juego «Superbikes» para PC. Seguidamente se extrerán otras CUARENTA Y SEIS cartas más que serán premiadas con un juego «Superbikes» para PC. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3.- El premio no incluye el traslado ni alojamiento. Hobby Press no se responsabiliza de las modificaciones que pudieran surgir respecto a la fecha de las carreras o anulación.

4.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde 25 de Marzo de 1999 hasta el 26 de Abril de 1999.

5.- La elección de los ganadores se realizará el 3 de Mayo de 1999 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de Junio de la revista Micromanía.

6- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

7- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: ELECTRONIC ARTS y HOBBY PRESS

Punto de Mira

Así puntúa Micromanía

Todos los que hacemos Micromanía venimos siendo interpelados, desde hace tiempo, por una explicación a fondo sobre el modo de puntuar los juegos que, mes a mes, analizamos en estas páginas. No entraremos, ahora, a discutir si nuestra manera de considerar un título es mejor o peor que en otras publicaciones, si somos más o menos exigentes con ciertos aspectos, o si nos gusta comparar un género con otro, así como si nos dejamos llevar por características más o menos comerciales. Nuestra manera de puntuar se basa en la experiencia que todos los miembros de la redacción poseen, y en la elevada cantidad de títulos, de uno u otro tipo, que se han venido contemplando y analizando desde hace años. Por ello, nuestra exigencia es la máxima en todos y cada uno de los aspectos importantes de un programa. Desde la tecnología, hasta la diversión, pasando por los más pequeños detalles de diseño de acción, calidad gráfica, sonora, originalidad, concepto, planteamientos, plataformas, etc.
En esta tabla podréis encontrar una pequeña guía para comprender mejor nuestro sistema de valoración, y lo que os podéis esperar de un título por la puntuación que haya recibido en Micromanía.

0-49 Pocas veces encontraréis un juego en estas páginas que sea merecedor de un suspenso. Por lo general, un juego que vaya a recibir una puntuación inferior a 50 ni siquiera será comentado, exceptuando casos como los de un título que haya sido largamente esperado y/o anunciado, y no cumpla ninguna de las expectativas.

50-59 Mediocre. Se trata de títulos que, por regla general, no merecen la pena excepto para coleccionistas. La diversión que puedan proporcionar será muy limitada, y no cumplen ni en tecnología, ni en adicción.

60-69 Aceptable. Todos los títulos que se encuentren en este abanico serán susceptibles de proporcionar un rato de entretenimiento, aunque se tratará de juegos bastante limitados en otras áreas. En todo caso, puede merecer la pena echarles un vistazo.

70-79 Bueno. Juegos que, de manera global, no decepcionarán al usuario y poseerán un buen balance entre calidad y diversión, contemplados de forma general. No se trata de producciones geniales, pero sí de buena calidad. En este apartado valdrá la pena sopesar opciones alternativas entre títulos de un mismo género.

80-89 Muy bueno. Independientemente del género al que pertenezca, cualquier juego comprendido en este abanico de puntuación poseerá unos elevados niveles de calidad en todos sus apartados. Para llegar a esta valoración, deben ser capaces de ofrecer una elevada jugabilidad, grandes dosis de adicción y muy buena calidad técnica.

90-94 Excelente. La única posibilidad de que un título os decepcione habiendo recibido una nota así, será un elevado "fanatismo" por un género concreto que os apasione. Excepcional calidad en todos sus apartados, y un título de obligada adquisición.

95-99 Obra Maestra. Todos los apartados del juego estarán en unos niveles de calidad casi perfectos, amén de ofrecer numerosas innovaciones de todo tipo. Lo mejor de lo mejor, en cualquier género. Será imprescidible en toda buena colección.

100 ¿Existe el juego perfecto? Hasta ahora nosotros no lo hemos visto.



90 **X-WING ALLIANCE** Los chicos de LucasArts lo han vuelto a hacer. Una nueva entrega de la saga «X-Wing», aún más mejorada, y utilizando la tecnología que nos brindan las tarjetas gráficas 3D. Además, incluimos una guía rápida del juego para todos los "caminantes de las estrellas".



98 **WARZONE 2100** Un programa de estrategia en tiempo real, en el que la humanidad se enfrenta, en una lucha apocalíptica, a su propia extinción. Pumpkin Studios pretende sentar las nuevas bases de un género en el que cada vez está más complicado destacar.



104 **QUEST FOR GLORY V. DRAGON FIRE** La pentalogía ya está por fin completa. Sierra ha sorprendido de lo lindo con un programa que esperabas como agua de mayo.



106 **F/A 18 HORNET. EDICIÓN ESPECIAL FF.AA. ESPAÑOLAS** Dinamic Multimedia ha puesto el sello español a un título que ya llevaba algún tiempo en el mercado, pero que hará de las delicias de los aficionados a la simulación aérea.



114 **MICHAEL OWEN'S WORLD LEAGUE SOCCER 99** El famoso jugador del Liverpool, Michael Owen, ha puesto el nombre al último simulador de fútbol de Eidos y Silicon Dreams.



118 **DELTA FORCE** Un nuevo concepto de juego, y un nuevo punto de vista de ver la guerra de guerrillas, todo ello acompañado de una guía rápida con las primeras misiones de las diferentes campañas incluidas.

78 **BICHOS. UNA AVENTURA EN MINIATURA** Prepara tu ejército de insectos para luchar en la batalla final contra los saltamontes.
DEER HUNTER II Tras el éxito de la primera entrega, llega la segunda parte de este peculiar programa en la que tendrás que ganarte cuantos más trofeos, mejor.
EXTREME CHESS Si tu reto son los programas de ajedrez, éste es el tuyo, basado en la potente máquina que derrotó a Kasparov.
CARNIVORES Basado también en la práctica de la caza, aunque en la era de los dinosaurios y, por supuesto, cazando dinosaurios.

79 **RAINBOW SIX MISSION PACK: EAGLE WATCH** Un ejemplar disco de misiones para un ejemplar programa mezcla de estrategia y acción.
ATLANTIS. THE LOST TALES Por fin los poseedores de una consola PlayStation podrán disfrutar de esta genial aventura de los chicos de Cryo.
BIOSYS Una extraña forma de ver la supervivencia en un mundo totalmente salvaje. ¿Persona o tamagotchi?

96 **THE ELDER SCROLLS: REDGUARD** La saga continúa, y lo hace con un título que se aleja del habitual género de Bethesda Software, el rol, para entrar de lleno en la aventura.

102 **SPACE CIRCUS FEVER. STARSHOT** La fiebre del circo ha llegado a estas páginas, con un programa que hará las delicias de los apasionados a este mundillo.

108 **RETURN TO KRONDOR** El regreso a Krondor por fin se ha hecho efectivo. Yosemite Entertainment y Pyrotechnix han cumplido su objetivo de hacer una continuación de «Betrayal at Krondor».

110 **F-16 AGRESSOR** Los chicos de Virgin sacan al mercado un simulador de combate aéreo que probablemente no vaya a desbancar a los grandes del género.

112 **RED BARON 3D** En Dynamix han intentado mejorar la tecnología 3D de un programa que ya destacó por su temática.

116 **RIVAL SCHOOLS** Las luchas entre bandas de institutos en un escenario poco común: PlayStation.

122 **THUNDER BRIGADE** Un arcade basado en conceptos sencillos, aunque muy eficaz en su realización, y dotado de una particular tecnología 3D.

Deer Hunter II
La fiebre del cazador

- Compañía: **WIZARD WORKS**
- Disponible: **PC CD**
- Género: **SIMULADOR DEPORTIVO**

Procesador: Pentium 133 • RAM: 16 MB • Tarjeta 3D: No (Se recomienda) • Multijugador: No





Tras el éxito de la primera, la secuela de «Deer Hunter» vuelve a poner la caza a disposición de los fanáticos de esta práctica, esta vez con equipo más complejo. La labor del jugador, no es otra que la de abarrotar su sala de trofeos con las más preciadas cabezas de ciervo. Para ello usaremos nueve armas distintas y accesorios tan modernos como un GPS y todo tipo de señuelos olfativos, ópticos y acústicos en diversos escenarios naturales. Aunque la calidad técnica del programa ha sido mejorada, con una perspectiva en primera persona y gráficos en 3D, su desarrollo no es ninguna maravilla y el juego como tal resulta pesado y soso a no ser que la caza sea una de nuestras pasiones. El realismo de los diversos aspectos de la caza, la equipación y el armamento han sido representados acertadamente, pero el resultado es un programa cuyo interés se ve limitado a los aficionados de la caza, a los que seguro encandilará.

A.L.M. **65**

Bichos: Una aventura en miniatura
El mundo para un insecto

- Compañía: **DISNEY INTERACTIVE**
- Disponible: **PC CD, PLAYSTATION**
- V. Comentada: **PC CD**
- Género: **ARCADE**

Procesador: Pentium 90 • RAM: 16MB • Multijugador: No • Tarjeta 3D: No







Sin que aún halla desaparecido de las carteleras «Bichos», la última creación de Pixar, responsables de «Toy Story», ya contamos con un juego basado en la pelicula que nos permitirá vivir una aventura desde el punto de vista de una hormiga.

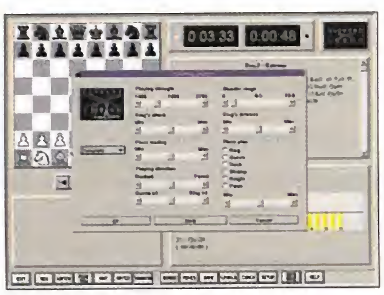
Nuestro objetivo, al igual que en la película, es el de reclutar una banda de insectos guerreros preparando la colonia para una batalla final contra los saltamontes y su líder, el malvado Hopper debiendo luchar, recoger items contando con la ayuda de varios amigos. Este

Extreme Chess
Un gran maestro del tablero

- Compañía: **DAVIDSON/ SIMON & SCHUSTER**
- Disponible: **PC CD**
- Género: **SIMULADOR**

CPU: 486 DX2 66 • RAM: 8 MB • Multijugador: No • Tarjeta 3D: No





Este sobrio programa de ajedrez está basado en Fritz, la potente máquina que derrotó al campeón mundial Gary Kasparov y a su rival la Deep Blue de IBM. Dejando a un lado el atractivo gráfico y centrándose el la profundidad de este apasionante juego. Con «Extreme Chess» podemos entrenarnos en este juego al más alto nivel además de contar con información y comentarios que nos ayuden a perfeccionar nuestras tácticas. Su alto nivel técnico queda fuera de toda duda y además el programa "piensa con mucha rapidez" aunque se hecha de menos algún detalle gráfico que anime el monótono interfaz. Tenemos a nuestra disposición varios modalidades de partida y un sinfín de opciones para que pueda ser disfrutado incluso por el más principiante, además de una base de datos con 50.000 partidas comentadas por maestros como Kasparov o Fischer. Para los ajedrecistas es todo un reto.

M.A.X. **74**

Carnivores
De profesión matasaurios

- Compañía: **WIZARD WORKS**
- Disponible: **PC CD**
- Género: **SIMULADOR DEPORTIVO**

Procesador: Pentium 150 • RAM: 16 MB • Multijugador: No • Tarjeta 3D: No (Se recomienda)





En «Carnivores» encarnaremos a un cazador que ha emigrado a otro planeta que vive un fiel reflejo del nuestro en su periodo jurásico en busca de emociones fuertes cazando dinosaurios. Nuestro objetivo es adornar un santuario con los cadáveres de las fieras más peligrosas para lo cual tendremos que evitar ser despedazado en un descuido y acabar siendo las presas. Contamos con señuelos y armas tan dispares como un fusil con mira telescópica o una ballesta hasta un total de diez. El entorno gráfico que presenta «Carnivores» es vistoso y lleno de colorido pero muy poco realista aunque por otro lado ofrece unos modelos de dinosaurios detallados y bien animados. Este extraño título no alcanza la profundidad de otros programas basados en la práctica de la caza, aunque para un jugador ocasional resulta algo más divertido y activo que la mayoría de ellos. Quizá su mayor interés sea el de afrontar el riesgo de ser devorados.

A.L.M. **64**



arcade tridimensional está planteado desde un punto de vista en tercera persona tomando el papel de Flik, viéndonos inmersos en un microcosmos viviente fantásticamente representado, muy interactivo y lleno de peligros, que aunque para un humano no representan ninguna amenaza, son letales para un frágil insecto. Deberemos atender al uso de las semillas, no sólo para alimentar a la comunidad, si no que podrán reportarnos importantes ventajas. La multitud de niveles que incluye pueden transportarnos desde un cubo de basura hasta un peligroso jardín. Tanto los gráficos, como apartado de sonido y el complejo entorno tridimensional, han sido realizados con todo lujo de detalles.
Pese a no contar con aceleración gráfica, la generación de modelos de los distintos protagonistas, gozan de una tremenda complejidad, lo que les permite movimientos y expresiones muy reales.

A.L.M. **88**

Atlantis: The Lost Tales
La civilización desconocida

- Compañía: **CRYO**
- Disponible: **PC CD, PLAYSTATION, MACINTOSH**
- V. Comentada: **PLAYSTATION**
- Género: **AVENTURA**

Recomendado tarjeta de memoria • Compatible con ratón de PlayStation





El éxito en PC de esta aventura ha motivado ahora su edición para PlayStation, en la que tomamos el papel de Seth resolviendo puzzles y relacionándose con multitud de personajes. Viajando en el tiempo nos internaremos en el mundo Atlantis, una antigua civilización ubicada en una isla de sofisticadas construcciones y riquezas que ahora se encuentra en peligro. Nuestra labor es la dar con la reina Rhéa, personaje clave para salvar Atlantis. Las animaciones preciosistas así como los diálogos son una importantes fuentes de información que deberemos tener en cuenta. «Atlantis» en su versión de PSX no perderá un ápice de calidad gráfica dentro del estilo surrealista que envuelve la ambientación de la aventura. Esto, unido a la profundidad de su argumento son sus principales bazas.

A.L.M. **81**

Rainbow Six Mission Pack: Eagle Watch
Bajo amenaza terrorista

- Compañía: **RED STORM**
- Disponible: **PC CD**
- Género: **DISCO DE ESCENARIOS**

Procesador: Pentium 166 • RAM: 16 MB • Requiere Rainbow Six • Tarjeta 3D: No (Se recomienda) • Multijugador: Sí (red local, Internet)





Muchos aficionados de este fantástico programa de estrategia del señor Tom Clancy ya echaban de menos nuevas misiones que afrontar para su equipo de operaciones especiales. En esta ocasión llevaremos a cabo operaciones antiterroristas a lo largo de diversas localizaciones reales basadas en otras tantas famosas ciudades. No obstante, este pack de misiones cambia en cierto modo el planteamiento del programa original, ya que la organización vive un momento de tensa paz en el que tendremos que concentrar nuestros esfuerzos mejorar la capacidad operativa en dos nuevos niveles de entrenamiento. Aparte, contaremos con la valiosa ayuda de cuatro incorporaciones al equipo y tres nuevas armas que podremos utilizar en las cinco nuevas misiones. En estas, la dificultad se verá aumentada considerablemente, sobre todo al ser los escenarios mucho más complejos y extensos.

A.L.M. **85**

Biosys
Carrera por la supervivencia

- Compañía: **JUMPSTAR/TAKE2**
- Disponible: **PC CD**
- Género: **AVENTURA**

Procesador: Pentium 100 • RAM: 16 MB • Multijugador: No • Tarjeta 3D: No





En esta aventura en primera persona nuestro único objetivo es el de sobrevivir afrontando un sinfín de amenazas. Como si de un "tamagochi" se tratase, nuestro personaje tendrá que alimentarse, descansar o acondicionar su temperatura corporal dentro del laberinto en el que se ve inmerso, para lo cual tendremos que interactuar con diversos objetos ubicados en el entorno.
La realización técnica y artística de «Biosys» es de lo más pobre en todos los aspectos, desde la interfaz hasta la calidad de los gráficos. El programa está diseñado a partir de imágenes representando un entorno en 360 grados, pero las transiciones de uno a otro pasan por un zoom y un sin cesar de pantallazos realmente frustrantes. Por esta razón, el juego, además de provocar poco interés, es bastante incómodo de jugar. A su favor, pocas cosas, quizá que lo que se refiere a la ambientación sonora del programa está bastante conseguida.

M.A.X. **51**

CDmanía

SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO

Para cualquier duda sobre el CD podéis poneros en contacto con nosotros, de lunes a viernes, de 10 a 2 y de 4 a 8 de la tarde, en el teléfono (91) 653 73 17. Os rogamos que, en la medida de lo posible, lo hagáis frente al ordenador y con éste encendido.

El cambio que ha sufrido la revista también ha afectado a la sección de CDmanía, donde cada mes os contamos todo lo que contiene el CD que incluimos con Micromanía. Y como ya ocurrió hace unos meses, seguimos con la intención de que podáis sacar estas páginas de la revista para que las podáis doblar e incluir dentro del plástico donde os damos el CD-ROM de cada mes. La forma de hacerlo es primero doblarlo por la mitad en sentido vertical, para después volverlo a doblar en tres partes iguales en sentido horizontal. Esperamos que todas estas mejoras contribuyan a mejorar el que podáis archivar mejor vuestros CDs de Micromanía, así como poder encontrar rápidamente la sección o la demo que busquéis en ese instante.

Wild Metal Country

DEMO

Durante siglos, nadie ha visitado los tres planetas proscritos del sistema Tehric, que fueron abandonados por el hombre cuando las unidades militares altamente automatizadas tomaron el poder. Estas máquinas fueron diseñadas para proteger los núcleos de energía de posibles invasores, pero cuando tomaron constancia de ellos mismos, eliminaron a todo ser vivo del sistema. Ahora debes recuperar los núcleos de energía. Esta demo también incluye soporte multijugador, en la que tomaremos el papel de unos mercenarios que tienen que derrotar a sus rivales para recuperar los núcleos que tienen.

Requerimientos Mínimos (Recomendados)

SO: *Windows 95*
CPU: *Pentium 166 (Pentium 200)*
RAM: *32 MB (64 MB)*
ESPACIO EN DISCO: *28 MB*
VÍDEO: *Tarjeta aceleradora 3D*



CONTROLES BÁSICOS:

ORUGA IZQ: *5 y 2 (tecl. num.)*
ORUGA DERECHA: *6 y 3 (tecl. num.)*
TURBO: *+ (tecl. num.)*
GIRAR TORRETA: *A y S*
SUBIR TORRETA/DISPARAR: *Espacio*





Dethkarz

DEMO

En este juego de carreras hay que ganar a toda costa y como sea, aunque para ello sea necesario destruir los coches de los contrincantes. Sin embargo, no creáis que el resto de competidores es una pandilla de angelitos; todo lo contrario, intentarán hacer lo propio con vosotros y reduciros a cenizas. Para ello, los coches están equipados toda suerte de armas a cual más destructiva. «Dethkarz» es un arcade que rebosa acción trepidante. El juego tiene tres modos distintos de competición e incluye posibilidad de jugar en multijugador por LAN o modem/cable. En la demo sólo es posible correr en el circuito de Metro City.

Requerimientos Mínimos (Recomendados)

SO: *Windows 95*
CPU: *Pentium 166 (Pentium II 266)*
RAM: *16 MB (32 MB)*
ESPACIO EN DISCO: *50 MB*
VÍDEO: *Tarjeta compatible DirectX 6.0 (Tarjeta aceleradora 3D)*



CONTROLES BÁSICOS:

MOVIMIENTO: *Cursores*
DISPARO: *Shift*
CARGAR ARMA: *Mantener pulsado Shift*
SUBIR MARCHA: *Q*
BAJAR MARCHA: *A*



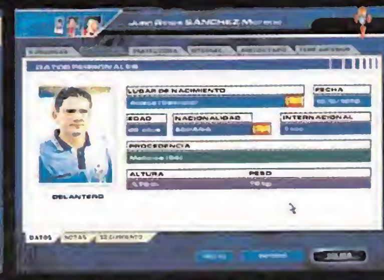


Actualización PC Fútbol 7

DEMO

Os ofrecemos en exclusiva la actualización de «PC Fútbol 7» hasta la jornada 23. Esta actualización mejora ciertos aspectos del juego, como una optimización del rendimiento en PCs de gama baja. Incluye una nueva versión del Manager y del motor del juego, aparte de actualizar el seguimiento y la base de datos. Para instalar la actualización se necesita la instalación completa del juego original y unos 200 MB extras de espacio para que se instale correctamente. La actualización, al modificar el engine y del manager del juego, consigue que los tiempos de cálculo y carga sean más reducidos que los del original.









Requerimientos Mínimos (Recomendados)

SO: *Windows 95*
CPU: *Pentium 100*
MEMORIA: *16 MB*
Requiere instalación completa PC Fútbol 7

SimCity 3000

DEMO

Vuelve uno de los juegos más famosos y populares en este género de la simulación, «SimCity». En este juego hay que construir una ciudad y procurar que ésta sea lo más próspera y habitable posible para de esta forma atraer a más habitantes y hacer que la ciudad crezca. El simulador sitúa al jugador en la posición de alcalde de la ciudad con plenos poderes para construir todo tipo de edificios, definir zonas, construir carreteras, establecer líneas de transporte público, etc. Una característica notable de este juego es la posibilidad de bajarse edificios famosos de Internet. En esta demo sólo se puede jugar en una ciudad.

Requerimientos Mínimos (Recomendados)

SO: *Windows 95* • **CPU:** *Pentium 166 (233)* • **RAM:** *32 MB*
ESPACIO EN DISCO: *140 MB* • **VÍDEO:** *SVGA de 2 MB (4 MB)*
AUDIO: *Tarjeta compatible DirectX*

CONTROLES BÁSICOS:

RATÓN: *Todos los comandos disponibles*

Tanktics

DEMO

El programa «Tanktics» lo es de estrategia en tiempo real con mucho sentido del humor. Nuestro objetivo es derrotar a los malvados Tanques Oscuros. Para ello tendremos que construir nuestros propios tanques a partir de los restos que encontremos por el escenario. Los distintos escenarios que tiene dependen de la era que hayamos elegido, pudiendo ser ésta la Prehistoria, la Edad Media, Edad Moderna o el Futuro. En la demo que os presentamos en exclusiva, podéis jugar un nivel de la Prehistoria, en la que deberéis acabar con todos los tanques enemigos y con sus bases de construcción, para evitar que aparezcan más.

Requerimientos Mínimos (Recomendados)

No se han especificado
ESPACIO EN DISCO: *46 MB*

CONTROLES BÁSICOS:

RATÓN: *Todos los comandos disponibles*

The Elder Scrolls: Redguard

DEMO

Este título es un juego de rol y aventuras en el que tomaréis el papel de Cyrus, un mercenario que vuelve a su hogar después de un largo periplo por lejanas tierras del que no pensaba volver jamás, ya que cometió un acto terrible que le llena de deshonra. Cyrus tendrá que buscar a su hermana que ha desaparecido y conseguir su perdón, puesto que hace diez años asesinó a su marido. Para ello, Cyrus tendrá que enfrentarse a Lord Richton, un déspota cruel y asesino que tiene subyugado a su pueblo. En esta demo podréis moveros por la isla de Stros M'kai y no es posible cambiar de isla ni introducirse en las casas.

CONTROLES BÁSICOS:

CURSORES: *Movimiento*
ESC: *Menú*
CTRL: *Usar/atacar/hablar*
ALT+FLECHA: *Vistas*
ALT: *Defender con la espada*
ESPACIO: *Saltar*
H: *Usar poción de salud*







Requerimientos Mínimos (Recomendados)

SO: *Windows 95*
CPU: *Pentium 166*
RAM: *32 MB* • **ESPACIO EN DISCO:** *64 MB*
VÍDEO: *Tarjeta aceleradora 3D*
AUDIO: *Tarjeta de 16 bit*

Uprising 2: Lead and Destroy

El programa «Uprising 2: Lead and Destroy» es un arcade en el que tomamos el papel de un general que debe acabar con los ejércitos alienígenas que pretender invadir el planeta. El jugador va sentado en un hovertanque, desde el que podrá dirigir a sus ejércitos. La demo que os ofrecemos incluye un tutorial con el que podréis tomar un primer contacto con el intuitivo interfaz de comando y con las unidades que trendréis a vuestro mando. También incluye una misión individual, con la que probar las poderosas armas que tienen las unidades del juego que aparece, como la infantería o los bombarderos.

Requerimientos Mínimos (Recomendados)

SO: *Windows 95*
CPU: *Pentium 166 (Pentium 200)*
RAM: *32 MB (48 MB)*
ESPACIO EN DISCO: *46 MB*
VÍDEO: *Tarjeta SVGA de 2 MB (Tarjeta aceleradora 3D)*

DEMO




CONTROLES BÁSICOS:

AVANZAR: *W*
RETROCEDER: *S*
APUNTAR Y MOVIMIENTO: *Ratón*
ARMA PRIMARIA: *Botón izquierdo del ratón*



Slave Zero

En esta demo os encontraréis pilotando un gigantesco Mech por las calles de una ciudad futurista e inmersa en una cruenta guerra civil. La ciudad en sí parece que tiene vida propia y os encontraréis con innumerables peatones y vehículos que huirán despavoridos a la vista de robots enormes disparando toda clase de proyectiles.El juego es un trepidante arcade en tercera persona en el que os tendréis que enfrentar con los temibles Mechs de la guardia personal de SOVKhan. Tened en cuenta que la demo es una versión pre-alpha y no está ajustada para funcionar en equipos poco potentes y sin tarjeta aceleradora.

Requerimientos Mínimos (Recomendados)

SO: *Windows 95*
CPU: *Pentium 166*
RAM: *24 MB*
ESPACIO EN DISCO: *80 MB*
VÍDEO: *Tarjeta aceleradora 3D*

DEMO




CONTROLES BÁSICOS:

BOTONES RATÓN: *Armas*
S: *Saltar*
FLECHA IZQUIERDA: *Giro izquierda*
FLECHA DERECHA: *Giro derecha*
A: *Avanzar*
Z: *Retroceder*
C: *Cambiar arma*
CTRL: *Recoger objeto*

Thief: The Dark Project

En esta nueva demo de «Thief: The Dark Project» jugaréis una misión en el modo asesino en la que tendréis que robar en una casa y perseguir sin ser notado a los autores de un intento de asesinato que casi le cuesta la vida al protagonista del juego. Tened en cuenta que, aunque el juego es en primera persona, no se trata de ir masacrando a todo el que se ponga por delante, sino todo lo contrario. Para triunfar en «Thief» es necesario pasar todo lo desapercibido posible y hay que prestar especial atención a aspectos como el ruido que hacemos, el material sobre el que andamos, camuflarse en las sombras, etc.

Requerimientos Mínimos (Recomendados)

SO: *Windows 95*
CPU: *Pentium 200 (Pentium II 266)*
RAM: *32 MB (64 MB)*
ESPACIO EN DISCO: *60 MB*
VÍDEO: *Tarjeta SVGA de 1 MB (Tarjeta aceleradora 3D)*

DEMO




CONTROLES BÁSICOS:

APUNTAR: *Ratón*
MOVIMIENTO: *Cursores*
DISPARAR/ATACAR: *Botón izquierdo del ratón*
USAR OBJETO: *Botón derecho del ratón*



Messiah

Con el nombre de «Messiah» aparecerá en breves fechas un arcade 3D diferente a lo que habíamos visto hasta ahora dentro del género. En él podremos encarnar el papel de un ángel –Bob– que ha sido enviado al mundo terrenal con la misión de destruir a las fuerzas del mal que están convirtiendo la Tierra en un verdadero infierno –nunca mejor dicho–, y todo ello lo deberá hacer siguiendo los designios de Dios, claro está. Mientras esperamos que aparezca el juego, podéis ir abriendo boca con la preview que os ofrecemos del mismo.

Wages of SiN

El primer paquete de misiones que sale al mercado para el arcade «SiN» se llama «Wages of SiN». Incluye, además de nuevas armas –algunas realmente espectaculares– y nuevos niveles para el modo multijugador, una historia totalmente diferente con 20 niveles y 10 enemigos a los que eliminar, además de un nuevo jefe, Manero, que nos hará la vida un poco más difícil, si es que eso puede llegar a ser posible.


Wages of SiN

Messiah

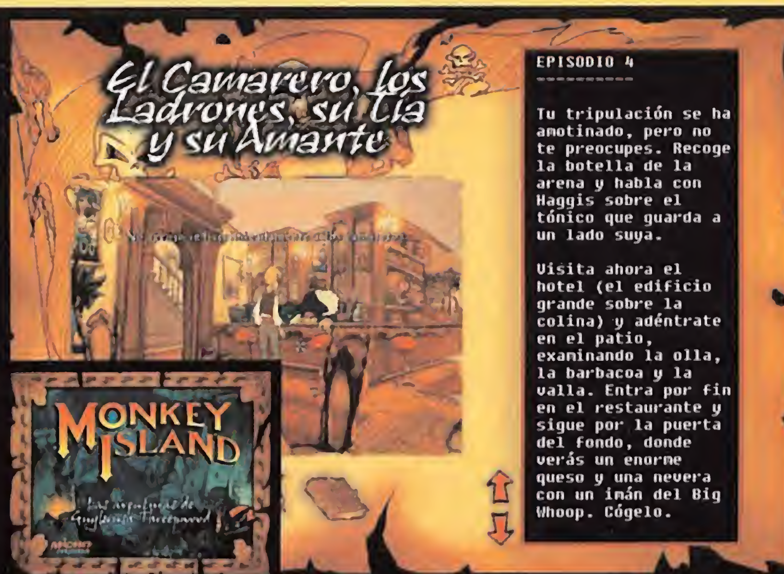
Solución Interactiva The Curse of Monkey Island

Como todos los meses, os ofrecemos la solución interactiva de un juego en el CD-ROM de demos. «The Curse of Monkey Island» es la tercera parte de la más famosa saga de aventuras gráficas. Si Guybrush Threepwood no pudo con LeChuck, esta vez, con la solución interactiva de Micromanía, no tendrá escapatoria.

Parche Baldur´s Gate

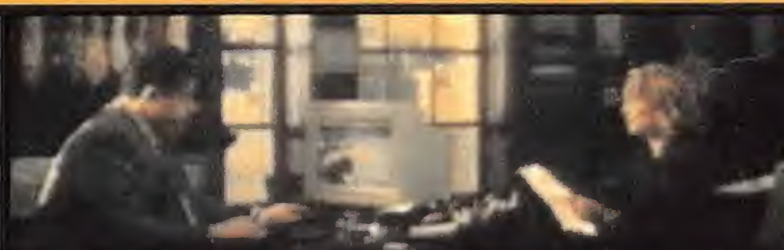
Este parche corrige una elevada lista de fallos que tenía el funcionamiento del juego, y que afectaba al desarrollo de la historia. Algunos hechizos han sido corregidos, como por ejemplo el proyectil mágico, que ahora es más rápido.

Este parche no afecta a las partidas grabadas y es necesario para las partidas multijugador.



Mensaje en una Botella

En esta película podremos ver juntos a tres actores de renombre: Paul Newman, Kevin Costner y Robin Wright Penn en un film romántica en el que una mujer se encuentra una apasionada declaración de amor en una botella a la deriva y, obsesionada, decide ir en búsqueda del autor de la carta. Os ofrecemos un trailer en formato AVI de la misma.











LucasArts

La fuerza tiene un nuevo rostro

La segunda quincena del pasado mes de Febrero fue el momento escogido por LucasArts para dar a conocer, oficialmente, lo que todo el mundo intuía y venía convirtiéndose, poco a poco, en un secreto a voces. La nueva trilogía del universo cinematográfico «Star Wars», que comenzará este año con «La Amenaza Fantasma», el Episodio I de la serie, tendrá su referente informático en un número, por ahora indeterminado pero cuantioso de juegos para PC y consola.

En una exclusiva presentación que tuvo lugar en las oficinas que la compañía posee en San Rafael, California, en los límites de San Francisco y muy cerca del Rancho Skywalker, los diseñadores y programadores de los dos primeros títulos basados en la nueva película mostraron a Micromanía, y otros representantes de la prensa europea, lo que van a ser «Racer» y «La Amenaza Fantasma», arcade de carreras y aventura 3D, respectivamente.

La apuesta –sobre seguro– de LucasArts con estos dos proyectos va a permitir a los integrantes de los equipos de desarrollo de la compañía, "abandonar" los juegos protagonizados por Luke, Han Solo y los conocidos personajes de la primera trilogía cinematográfica, apareciendo ahora, entre otros, Anakin Skywalker antes de ser atrapado por el Lado Oscuro, Darth Maul –líder de los Sith–, el joven Obi-Wan Kenobi, su maestro, Quin-Gon Jinn, amén de un Yoda hecho todo un chaval, y algún que otro oscuro personaje, como el Senador Palpatine, que acabará convirtiéndose con el tiempo en el pérfido Emperador de sobra conocido.

Aunque es sólo el comienzo de lo que promete ser –aunque ni se afirma ni se desmiente, antes de que acabe el año habrá más títulos preparados con la base de la película– una nueva y fascinante era en la historia de LucasArts, sirvan estas páginas como exclusivo aperitivo para todos los lectores de Micromanía, de algo que puede convertirse en el auténtico bombazo de la temporada. Unos juegos que, mucho antes de lo que todos podéis pensar, estarán disponibles en el mercado, puesto que su lanzamiento coincidirá –salvo catástrofe– con el estreno de la película en Estados Unidos... Es decir, en brevísimo tiempo.

STAR WARS EPISODE I.





La velocidad según LucasArts

Basado en una de las secuencias más impactantes de la nueva película «Star Wars», «Racer» es un título con el que LucaArts quiere cubrir las exigencias de los jugadores de arcades de carreras más exigentes. Un juego de acción frenética que, con el telón de fondo de personajes como el joven Anakin Skywalker, pretende ofrecer la sensación de velocidad más vertiginosa jamás conseguida, con toda la calidad de que LucasArts es capaz.





El equipo

Los máximos responsables de «Racer» fueron los encargados de la presentación del producto en nuestra visita a las oficinas de LucasArts.

Todo comenzó con Tom Byron, jefe de marketing del producto, y Brett Tosti, jefe de producción de «Racer», con un comentario general de las características del juego. Su estilo, género, plataformas disponibles, opciones básicas, etc. Tosti fue el encargado de poner a prueba la versión beta que se mostró a los representantes de la prensa –y el encargado de las disculpas ante los "cuelgues" que de vez en cuando daba el ordenador, algo lógico teniendo en cuenta que, en las fechas en que se presentó el producto, aún le quedaban por delante más de 3 meses de desarrollo–.

El momento más interesante llegó cuando Jon Knoles y Eric Johnston, jefes del desarrollo de «Racer», se lanzaron a comentar los pormenores técnicos y de diseño del juego. Así, descubrimos que aún quedaban por implementar multitud de efectos visuales, depuración de simulación física, opciones extra de juego, soporte añadido de nuevas tecnologías de audio, aunque muchas otras incógnitas quedaron en el aire, como algún modo extra de juego multiusuario, o soporte de AMD 3D Now!

La anécdota de la presentación llegó cuando un colega de la prensa italiana preguntó sobre una posible versión para futuras consolas (Dreamcast, PlayStation 2...) y con una inocencia sorprendente, Knoles giró la cabeza hacia los representantes de la compañía y preguntó: "¿Podemos hablar de Dreamcast?", desvelando así todo el secreto. En cualquier caso, la matización llegó con un: "habrá futuras versiones para otras plataformas."



El concepto original de «Racer», independientemente de su base argumental tomada de cierta espectacular secuencia de «Star Wars. Episodio 1. La Amenaza Fantasma»–, no parece excesivamente original, a primera vista. Se trata, básicamente, de un juego de carreras.

Pero ni Lucasfilm hace películas normales, ni LucasArts se caracteriza por ofrecer juegos que son "simplemente" algo conocido. Así, y con unas fantásticas aeronaves como protagonistas, combinación de hovercraft y misil teledirigido –los podracer–, tal y como aparecerán en la pantalla grande, la compañía ha realizado un esfuerzo especial, en diseño de acción y opciones de juego, para ofrecer al usuario algo diferente en el género de los juegos de carreras.

El jugador asume, en principio, la identidad del niño Anakin Skywalker, un muchacho diferente a los otros puesto que esta competición, y este tipo de naves, no están al alcance de cualquiera. De hecho, y aunque aún no se ha desarrollado en todo su potencial, la intensidad de la Fuerza en Anakin es la responsable de que él sea el único ser humano capaz de pilotar semejante vehículo, que requiere de unas extraordinarias dotes, habilidad, reflejos y concentración, para no estrellarse a las primeras de cambio.

Uno de los mayores desafíos para los diseñadores de «Racer» fue conseguir una sensación de velocidad vertiginosa, que

Racer

En preparación: **PC CD, NINTENDO 64** · Género: **ARCADE**



Mejorar es la clave

Como en todo buen arcade de competición que se precie, «Racer» no es una excepción, ni mucho menos, en cubrir con todo detalle un apartado como el de la mejora de los vehículos. Sin embargo, va mucho más allá de lo que se puede encontrar en otros juegos de este género. Lo que LucasArts ha hecho con el diseño de las mejoras en el juego es afrontar este aspecto desde una doble vertiente. Por un lado, en los hangares podremos adquirir determinados artefactos que potenciarán las capacidades de nuestro vehículo –como motores, turbos, frenos, etc.– en el estilo más clásico.

Pero existe un segundo camino, tan o más importante que el de los "gadgets" en sí, que es la adquisición de androides mecánicos, que podrán trabajar, reparar nuestro pod, optimizarlo y adecuarlo según las necesidades y exigencias que el usuario quiera cubrir.



Real como el cine mismo

Mirad estas imágenes, e intentad discernir cuales pertenecen a la película, y cuales son secuencias cinemáticas basadas en imagen prerenderizada, que se incluirán en el juego. La obsesión por el detalle llega a tales extremos que, incluso en un arcade como «Racer», donde ciertos aspectos secundarios quedan relegados en otras compañías a un mero elemento cosmético, en LucasArts es un factor de suma importancia. Por supuesto, la gran ventaja con que cuenta en la compañía es tener detrás el apoyo de la gran factoría de Lucas –IL&M y demás–, cosa que no todos pueden disfrutar, pero se puede apreciar como «Racer», pese a su aparente sencillez de concepto, quiere llegar a ser un producto destacado, por múltiples factores.

fuera lo bastante real para ser simulada, sin que el producto resultara injugable.

La teoría del guión cinematográfico de «La Amenaza Fantasma» nos dice que estos vehículos pueden alcanzar velocidades superiores a las 500 millas por hora. Y si el reto de simular esa velocidad, con todo tipo de efectos físicos reales era grande, no lo era menos el diseñar unos circuitos tan grandes –y plagados de atajos, trampas y recovecos– que permitieran que cada vuelta a los mismos pudiera llegar a durar varios minutos. Pero así se está haciendo.

La base técnica de «Racer» se encuentra en una evolución del engine de «Rogue Squadron», aunque casi todo se ha realizado partiendo de cero. Como los efectos visuales que incluyen diferentes condiciones atmosféricas, niebla, humo, lluvia, etc. así como reflejos, variados tipos de superficie, depurados algoritmos de IA y colisiones...

Pero, aún así... ¿cómo hacer diferente un juego de carreras, de otros títulos ya conocidos? Se trata de velocidad, y no de lucha, así que no hay armas, exceptuando las cargas que podamos efectuar contra nuestros competidores. La respuesta está en las naves. Se trata de una especie de trineos arrastrados por dos poderosas turbinas. Cada una de estas turbinas se puede manejar de forma individual lo que, por otro lado, ha facilitado ciertos sofisticados detalles de diseño de control de las naves, puesto que se prevé que, por ejemplo, en la versión PC se puedan conectar dos joysticks –incluyendo soporte Force Feedback–, dejando cada uno de ellos para manejar una turbina concreta, en aceleración y uso de los frenos de aire que poseen, y hasta pedales.

Como en anteriores juegos de LucasArts para PC, la aceleración por hard se basará en D3D, con lo que se cubre la totalidad de tarjetas gráficas existentes. Pero a mayor potencia, mayores prestaciones, pudiendo llegar hasta 1024x 768 puntos de resolución. Otro punto importante será la opción multiusuario. En PC se soportará juego en red local (8 jugadores mínimo) y conexión directa, con la duda de competición en Internet –no es seguro que se consiga una velocidad adecuada–. Para Nintendo 64 es seguro que habrá pantalla partida para dos jugadores, pero no que se llegue a soportar cuatro simultáneos.

La disponibilidad de circuitos y podracers es otro punto destacable del juego. Entre los primeros, se calcula que el número incluido rondará los 24 (con nombres como Aquilaris, Oovo VI, Mon Gazza, Audo Prime, Ord Ibanna, Baroonda, Malastare o Tatooine), aunque en N64 posiblemente serán algunos menos, y entre las naves se partirá de una oferta inicial de seis, para concluir en más de una docena.

En definitiva, parece que LucasArts, una vez más, pretende romper todas las reglas establecidas y todos los precedentes posibles, con la oferta de un atractivo título capaz de llegar donde otros no han podido.



STAR WARS EPISODE I
La Amenaza Fantasma






En la piel del Jedi

El segundo título presentado por LucasArts con el argumento de la nueva película «Star Wars» fue radicalmente diferente de la propuesta hecha con «Racer». «La Amenaza Fantasma» –el juego se llamará exactamente igual que la película– es una aventura... pero que no tiene nada que ver con las aventuras que ya ha realizado LucasArts. ¿Una nueva locura de la compañía?

Tras el radical cambio llevado a cabo en cierto estilo de diseño en la última aventura de LucasArts, «Grim Fandango», parece que la compañía ha descubierto un nuevo camino. Sí, las tres dimensiones, finalmente, han acabado imponiéndose en los conceptos de diseño, y «La Amenaza Fantasma» será el primero en aplicar, en toda su extensión, esta idea.

No hablamos de una verdadera aventura gráfica con un cierto estilo "moderno", como ocurría con el título mencionado. Muy al contrario, «La Amenaza Fantasma» es justamente el concepto contrario aplicado a videojuego, esto es, una combinación de acción y aventura en 3D, con ciertas gotas de estilo clásico –que, casi únicamente, se aplicarán a ciertas escenas de diálogos, en





Espíritu Jedi

Los protagonistas absolutos de la película –«Star Wars. Episodio 1. La Amenaza del Fantasma»–, y de este nuevo juego, son caballeros Jedi, como se podía imaginar. Como tales, ciertos poderes especiales derivados del control y uso de La Fuerza nos acompañarán a lo largo de toda la aventura.
Sin embargo, no sólo de La Fuerza viven los caballeros jedis, y en ciertas ocasiones el combate directo se impondrá, para salir con bien de emboscadas y ataques a que nos veremos sometidos en la aventura. Así, el sable láser –fiel compañero de los jedis– se convierte en nuestro mejor amigo y aliado, siendo un perfecto y poderoso método de ataque y defensa.









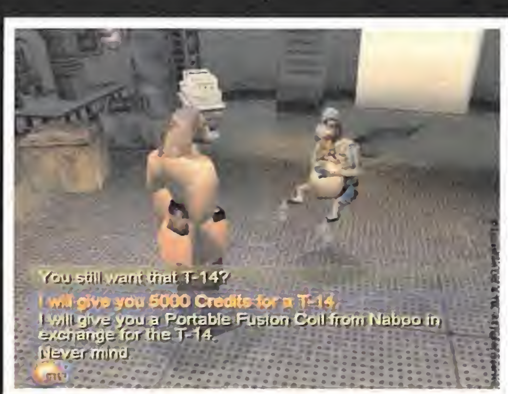
las que habremos de seleccionar una cierta respuesta–. Así, la última producción LucasArts, y segunda basada en la nueva película «Star Wars», tras «Racer», está más en una línea de juegos como «Tomb Raider» o «Resident Evil», que en la de cualquier título salido antes de la factoría Lucas.
¿Se trata de un paso inteligente? Al menos, y según nos comentaron en la presentación que tuvo lugar en las oficinas de la compañía, era un paso necesario.
El único título realmente 3D que LucasArts tiene en preparación, aparte del que nos ocupa ahora, es decir «Indiana Jones & The Infernal Machine», parece que se va a retrasar algo más de lo previsto, y la compañía no puede permanecer ajena a un género que, día a día, va cobrando mayor pujanza. Por lo tanto, y con el estreno de «La Amenaza Fantasma» en cine, la ocasión era perfecta.
Sin embargo, no es directamente LucasArts quién se está encargando del desarrollo del juego –pese a su importancia y simbolismo–. Big Ape, un equipo de desarrollo externo, que ya ha trabajado con Lucas en numerosas ocasiones «Herc's Adventures», «Zombies Ate my Neighbours», etc.– es el encargado de dar forma a esta novísima producción. Por supuesto, este equipo está contando con todo el diseño original del film, así como el soporte de sonidos, escenas cinemáticas, etc., procedentes del área cinematográfica de Lucas y, con todo ello, están creando un título que pretende seguir la acción de la película con la mayor fidelidad posible, recreando no sólo los escenarios, sino toda situación, personaje y posible variación sobre un argumento escrito, como es obvio, por el mismo George Lucas.
Nada más comenzar a jugar, «La Amenaza Fantasma» nos llamará la atención por varios motivos. El primero, es el diseño

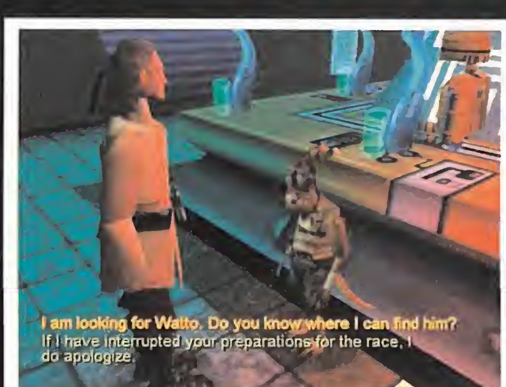


gráfico. Aparte el entorno totalmente 3D, observaremos cómo la perspectiva escogida para la representación gráfica del mismo coloca una cámara en plano picado, siguiendo a los protagonistas desde atrás, y moviendo el escenario en torno suyo… ¿protagonistas? Oh, bueno, aquellos despistados que aún no hayan oído nada sobre el argumento de la película, quizás no sepan que la trama de la misma habla de un tal Obi–Wan Kenobi, en sus tiempos mozos, y de su maestro Jedi, Quin-Gon Jinn. Así, el juego nos dará la posibilidad de escoger el control directo de uno de los dos, al comienzo, aunque los chicos de Big Ape no quisieron desvelar si, a lo largo de la acción, no tendríamos finalmente que manejar a ambos, alternando el control, en ciertas ocasiones.
Cada vez que encontremos un personaje en nuestro camino, con el que podamos conversar, la cámara realizará un zoom y una serie de respuestas –al más viejo estilo SCUMM– aparecerá en pantalla, para dejarnos desarrollar un diálogo de la manera más conveniente.
Y, con esto, podemos darnos cuenta de que casi todo en «La Amenaza Fantasma» será acción. Exceptuando estas escenas, casi la totalidad del juego nos planteará combates –armados con nuestro sable láser–, plataformas, pequeños puzzles y recogida de objetos, para poder avanzar.
Con todo esto, ¿promete «La Amenaza Fantasma» ser un buen juego? En principio, todo apunta en esa dirección, mucho más teniendo en cuenta qu, LucasArts no ha querido sacrificar jugabilidad, ambientación ni posibilidades de satisfacción por tecnología. Pero, en referencia a este importante apartado, lo que aún es una verdadera incógnita es si este primer acercamiento real de LucasArts a las tres dimensiones se saldará con la calidad a que nos tiene acostumbrados en otras áreas. Esperaremos impacientes.

La herencia de la aventura gráfica

El único espacio dejado por Big Ape y LucasArts al estilo clásico de la aventura gráfica reside en los numerosos diálogos que se desarrollarán en «La Amenaza Fantasma», con todo tipo de personajes. Recordad, también, que muchas de las situaciones estarán sacadas directamente del argumento de la película, con lo que la ambientación y la solidez de la historia están aseguradas en este punto. Además, y esto es importante, LucasArts asegura que la aventura estará integramente localizada al español en el momento de su aparición en nuestro país, que será… bueno, digamos que muy pronto, para no desvelar todo el misterio.





Punto de Mira

Compañía: **LUCASARTS**
Disponible: **PC CD**
Género: **SIMULADOR ESPACIAL**

Mucho tiempo hemos tenido que esperar para ver cómo «X-Wing» entraba por fin en la aceleración 3D. Pero en LucasArts han querido mantener la esencia del simulador de combate espacial, y aunque salta a la vista el empleo de gran parte de los recursos gráficos actuales, hay un cierto aire conservador que sí hace que «X-Wing Alliance» sea menos espectacular de lo esperado.







Procesador: Pentium 200 MHz • RAM: 32 MB • Tarjeta 3D: Se recomienda (tarjeta con 4 MB) • Multijugador: Sí (red local, modem, Internet, serie)

TECNOLOGÍA:	70
ADICCIÓN:	92

La conexión de las misiones en un guión puramente cinematográfico y su complejidad aseguran tantas variantes que es imposible aburrirse. Los gráficos son buenos, pero eso es muy poco para lo que se espera de la joya de la corona de LucasArts. Todo el universo de «Star Wars» en un gran simulador de combate espacial es una combinación irresistible.

puntuación total **88**

X-Wing Alliance
Entra en la leyenda rebelde

Hay una forma más sencilla de resumir esta idea de continuidad: la vida sigue igual. El significado puede tomarse desde varios puntos de vista. El más optimista dará saltos de alegría porque se mantiene ese espíritu indómito de los combates espaciales basados en la destreza en el pilotaje, la estrategia y la compenetración con los hombres ala. Pero es posible que a pesar de aumentar la resolución, añadir filtros de texturas y, en definitiva, actualizar todo el apartado audiovisual, los "skywalker" más exigentes se pregunten por qué no se ha alterado el engine para saltar al entorno 3D real, o por qué no se mejoran las explosiones, que siguen siendo paupérrimas.



Para destruir el escudo de un destructor hay que atacar este punto.



Un grupo de hombres ala bien compenetrado es un arma devastadora.

MISIONES DE CINE

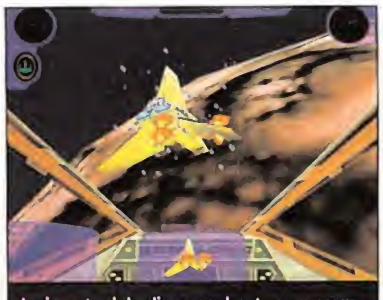
Las más de cincuenta misiones desarrollan un complejo hilo argumental del que os ofrecemos una narración más detallada en la guía. Los objetivos de las misiones van desde el simple ataque y defensa, a operaciones de espionaje, robo, escolta, infiltración, exploración, etc. Todas están muy bien construidas mediante objetivos primarios y secundarios para que no decaiga la acción. Lo más destacable de cara a reproducir toda la experiencia de ser un piloto de la guerra de las galaxias reside en no limitarse a disparar a todo lo que se mueva y a pilotar bien, habrá que usar la cabeza –la fuerza– para hacer frente a situaciones imprevistas, esperar el momento justo y desarrollar tácticas con los hombres ala. La dificultad de las misiones ha crecido bastante porque cualquier error táctico o el dejarse vencer por un impulso dará al traste con la misión, y el tiempo disponible para cada acción es muy limitado.

Se debía haber dado el salto al entorno 3D real, en vez de modificarlo

El pilotaje mantiene las características y el estilo de la saga, y hasta la mayor parte de las teclas de control son las mismas, toda una ventaja adicional para los que tienen tantas medallas en su casillero que guardan los ficheros de sus pilotos como oro en paño. El ABC para no ser rápidamente desintegrado es tener los ojos en los sensores delantero y trasero, seleccionar los objetivos en la pantalla CMD y repartir la energía de la nave entre los escudos, el motor y los láseres. El conocimiento del variado armamento disponible también es muy importante para no desperdiciar misiles contra los fulgurantes cazas Tie o para desarmar una nave mediante las armas de iones. Pero son la puntería y la destreza en realizar las maniobras las habilidades que determinarán si llegaremos lejos en nuestra carrera como pilotos de la Alianza.

EL HALCÓN MILENARIO

Conocer qué clase de nave llevamos entre manos es vital durante el combate, y a los imprescindibles X-Wing, A-Wing, Y-Wing y B-Wing se han unido el Halcón Milenario y los transportes Corellian. Estas incorporaciones a



Los impactos de los disparos en las otras naves se ven acompañados de los reflejos en la cabina.



Los gigantesco conductos de la Estrella de la Muerte pueden llegar a estrecharse hasta límites donde parezca inevitable el impacto, lo que hará que maximicemos la atención sobre el control de la nave.

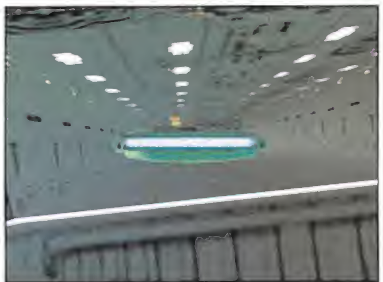
La jugabilidad y la temática de «Star Wars» son sus mejores bazas, así como el sonido 3D



Hay más de 200 naves y es fundamental conocer las características de cada una para saber cómo poder enfrentarse a ellas.



No es aconsejable quedarse demasiado tiempo contemplando las explosiones, los restos pueden golpear nuestra nave.



Entrar en el vientre de un destructor Imperial es un suicidio, pero si llega a resultar exitosa es su punto más vulnerable.

la flota se caracterizan por tener un segunda perspectiva de juego, la torreta láser, a la que muchas veces tendréis que subir para defender la retaguardia, mientras el robot se encarga de pilotar la nave. Esta solución es especialmente eficaz durante las operaciones de aterrizaje en estaciones bajo ataque enemigo, porque estas naves han sido diseñadas para poder acoplarse a distintos contenedores, recoger prisioneros, etc. En cuanto al resto de los cazas, naves y estaciones, hay más de 200 modelos, con novedades casi incalificables. El diseño está basado en los originales de la saga cinematográfica. Las grandes naves, como los destructores Imperiales, las fragatas, corbetas, cruceros y cargueros ya no son un gigantesco bloque de metal; se dividen en estructuras claramente diferenciadas que contienen sistemas de láser, propulsión, etc. Por ejemplo, se pueden destruir las cúpulas del puente de mando de los destructores Imperiales para inutilizar el escudo y ahorrarnos cientos de disparos.

De igual forma, algunas de estas grandes naves, las estaciones, bases y plataformas, tienen zonas interiores que pueden atravesarse si medimos bien las distancias y nuestros reflejos nos permiten esquivar los innumerables obstáculos. Para seguir con el ejemplo de los destructores Imperiales, es posible –aunque harto difícil por culpa de cientos de baterías láser– entrar en su hangar para activar una bomba y salir de allí al máximo de aceleración posible.

Los gráficos no parecen justificar la gran cantidad de tiempo empleada en el desarrollo del programa. No se puede negar que las naves son mucho más detalladas gracias al empleo de resoluciones de hasta 1.600x1.200 puntos y que tienen sombreados para acentuar la separación de los distintos módulos que integran las estructuras. Los filtros de texturas bilineales no son los mejores que hemos visto, pero cumplen con su cometido. El problema es que algunos efectos, como la luz dinámica o las transparencias, están infrautilizados, y un juego de este tipo es el ideal para emplear al máximo estos recursos. La utilización del color también es algo escasa si la comparamos con otros juegos del género como «Darklight Conflict» o «Xenocracy», y no digamos ya algo más arcade como «Forsaken». Los efectos visuales de las explosiones siguen siendo muy pobres y el tamaño de la onda expansiva no resulta realista cuando destruimos una gran nave, pues su tamaño es demasiado reducido. Además, todas las explosiones emplean el mismo bitmap, sólo que a diferente escala. Sí, las naves se despedazan en varios trozos, pero destruir grandes objetivos, como una estación o un destructor Imperial, se merece un castillo de fuegos artificiales y en «X-Wing Rebel Alliance» hay que conformarse con unos cuantos petardos.

SONIDO Y MÚSICA

George Lucas siempre ha dicho que el sonido es el responsable del 50% de la intensidad de sus películas, y sus colegas del software de entretenimiento piensan lo mismo, porque han aprovechado las grandes posibilidades de DirectSound3D. Una tarjeta con aceleración de este API y cuatro altavoces os transportará a la cabina de las naves con un realismo acústico insuperable; continuos efectos de adelante hacia detrás y viceversa, sonido estéreo en la imagen trasera cuando somos perseguidos por un caza... Todos y cada uno de los cientos de efectos suenan por el canal adecuado a la acción en pantalla, llevando el sonido interactivo a su máxima expresión. Las voces digitalizadas son indispensables para el desarrollo de las misiones. Además hay que añadir que tanto voces como textos están íntegramente traducidos al más puro castellano. La genial banda sonora de John Williams mantiene su protagonismo y hasta cambia de pieza para seguir el desarrollo de la acción como tanta fidelidad como en el cine. Las secuencias cinemáticas que conectan las batallas muestran muchas tomas de las películas, pero a pesar de la falta de originalidad, es imposible hastiarse de verlas del mismo modo que también es pura ciencia ficción el llegar a cansarse de jugar con «X-Wing Alliance».

A.T.I.

Aquí Rojo dos, ¿Cómo va eso, Rojo tres?





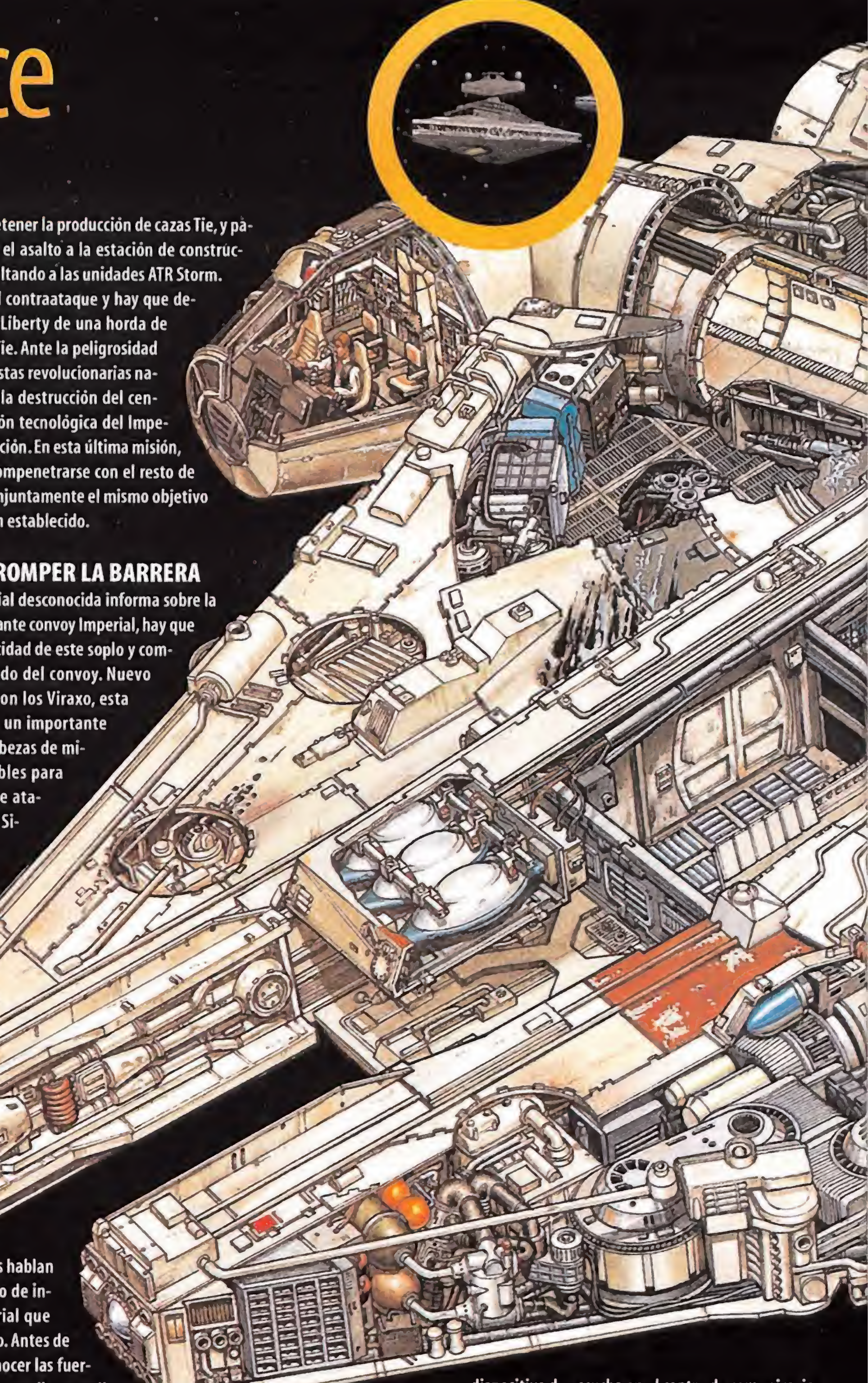
Más o menos así serán las preguntas que inundarán las habitaciones donde transcurran las partidas multijugador, una opción especialmente atractiva en este juego, por la importancia de los ataques en grupo y la colaboración entre los hombres ala. Vía Internet, en red, con modem o mediante cable serie, hasta un máximo de ocho jugadores pueden disfrutar de lo divertido que puede ser atacar un destructor Imperial. La escuela de práctica con los circuitos de anillos y las carreras de obstáculos también pueden ser una forma de competir para ver quién es el más rápido.

Pero aún es mejor montarse la misión al gusto personal de cada grupo, y el modo "Skirmish" es el método ideal. Aunque también puede emplearse en el modo de un jugador, es con varios jugadores humanos cuando de verdad se agradece la oportunidad de seleccionar los equipos, el entorno del combate –con un campo de asteroides genial–, los objetivos de la misión, el armamento, las naves entre más de 20 clases, etc.

La historia de un hito

Cuando en 1.993 apareció «X-Wing» cambió para siempre la típica expresión de "sólo te gustan los juegos de marcianos", porque este juego iba mucho más allá del simple arcade, también tenía su parte de simulación y, sobre todo, una conexión con la fuente de inspiración cinematográfica. Sólo un año tardó en publicarse «Tie Fighter» que mejoraba los aspectos del original, aunque debíamos pasarnos al lado oscuro para disfrutar de él. Tras varios discos de misiones para ambos, en 1.997 se compila lo mejor en «X-Wing vs Tie Fighter», con mayor resolución gráfica. El verano pasado se editó una especie de grandes éxitos, una recopilación de todos los programas.

X-Wing Alliance



PRÓLOGO: AZZAMEEN CONTRA LOS VIRAXO

Tras varias misiones de transporte, entrenamiento con la torreta de los transportes Corellian y la inspección de bases y cargamentos de los Viraxo, la alianza entre esta despreciable familia y el Imperio amenaza a los Azzameen con la destrucción total. A bordo de un transporte Y-2000 debemos acompañar a hasta la base de reparaciones, coger el contenedor de cabezas de misiles situado en el hangar izquierdo y regresar a la base. Pero el portal de hiperespacio y las coordenadas tardarán en aparecer y deberemos hacer frente a la primera horda del ataque devastador. Olvídate de los pequeños cazas Tie, y concéntrate en los bombarderos Tie y en las naves Viraxo, sin acercarte demasiado a la base de reparaciones ni al destructor imperial. En cuanto recibas orden de salir pitando, escapa de allí para regresar a la sede de los Azzameen. Tras unos minutos de conversación con los tuyos, se decide huir al encuentro de la flota rebelde. Espera a la boya de teletransporte y escapa en cuanto puedas, la destrucción de la base es inevitable.

BATALLA 1: LIMPIAR EL CAMINO

El primer combate con la Alianza es un ataque contra un convoy del Imperio cargado de materiales muy importantes para las fuerzas del mal. Está fuertemente protegido por escuadrones de cazas Tie.
La segunda misión es la única oportunidad para rescatar a nuestro tío, Antan de Azzameen, en el ataque a las instalaciones Viraxo con la ayuda de Emon. Nuestro espía en la estación Viraxo informa del encarcelamiento de Antan en una celda próxima a la salida superior de aire. Emon se encarga de las defensas, mientras nosotros nos acoplamos a la estación. Sube a la torreta mientras el robot se encarga del rescate para defender la nave de los ataques y ordénale a Emon que te cubra. Cuando Antan suba a la nave no abandones la torreta, el robot se encargará de tripular la nave hasta la boya de hiperespacio.
Tras el feliz reencuentro, una misión de reconocimiento que proporciona los datos suficientes como para emprender la misión de rescate de los prisioneros de la batalla de Hoth, tarea bastante complicada por el escaso tiempo disponible. La quinta operación se dirige al robo de tecnología con la recuperación de un Probe Droid en el sistema Saila Na. Tras este arriesgado hurto, la interceptación de un convoy que lleva la maquinaria de hiperespacio al destructor Imperial Corruptor. Por último, un ataque a la estación de sensores para que el Imperio no pueda advertir la llegada de la flota rebelde. Es básicamente una operación de escolta para proteger a los B-Wing de los cazas y bombarderos Tie.

BATALLA 2: LAS ARMAS SECRETAS DEL IMPERIO

El Imperio está desarrollando una nueva clase de cazas Tie, y debemos destruir el convoy. El paso siguiente es hacerse con uno de los nuevos prototipos, y para ello se idea una ingeniosa trampa cebo con cargueros rebeldes. Los nuevos cazas Tie acuden a la cita y podemos capturarlos empleando los cañones de iones. La tercera misión es una venganza personal, el ataque a la nave de recreo de los Viraxo. Hay que detener la producción de cazas Tie, y para ello se efectúa el asalto a la estación de construcción Imperial escoltando a las unidades ATR Storm.
El Imperio pasa al contraataque y hay que defender al crucero Liberty de una horda de los nuevos cazas Tie. Ante la peligrosidad demostrada por estas revolucionarias naves teledirigidas, la destrucción del centro de investigación tecnológica del Imperio es la única solución. En esta última misión, la clave está en compenetrarse con el resto de B-Wing, atacar conjuntamente el mismo objetivo siguiendo el orden establecido.

BATALLA 3: ROMPER LA BARRERA

Una fuente Imperial desconocida informa sobre la ruta de un interesante convoy Imperial, hay que investigar la veracidad de este soplo y comprobar el contenido del convoy. Nuevo enfrentamiento con los Viraxo, esta vez está en juego un importante cargamento de cabezas de misiles imprescindibles para las operaciones de ataque de la Alianza. Siguen llegando noticias desde algún misterioso aliado en el Imperio, y las noticias hablan de un nuevo centro de investigación Imperial que debe ser explorado. Antes de atacar hay que conocer las fuerzas del enemigo, y por ello se realiza un ataque contra el centro de comunicación del Imperio.
La siguiente misión es la más difícil de esta batalla, acoplar un dispositivo de escucha en el centro de comunicaciones para averiguar los planes de los Viraxo. Por fin se desvela el origen del informador secreto, se trata de un oficial del Imperio que desea unirse a la rebelión. Pero se trata de un doble engaño, y este



El gigantesco tamaño del crucero Victory nos hace enorgullecernos de pertenecer a la Alianza.



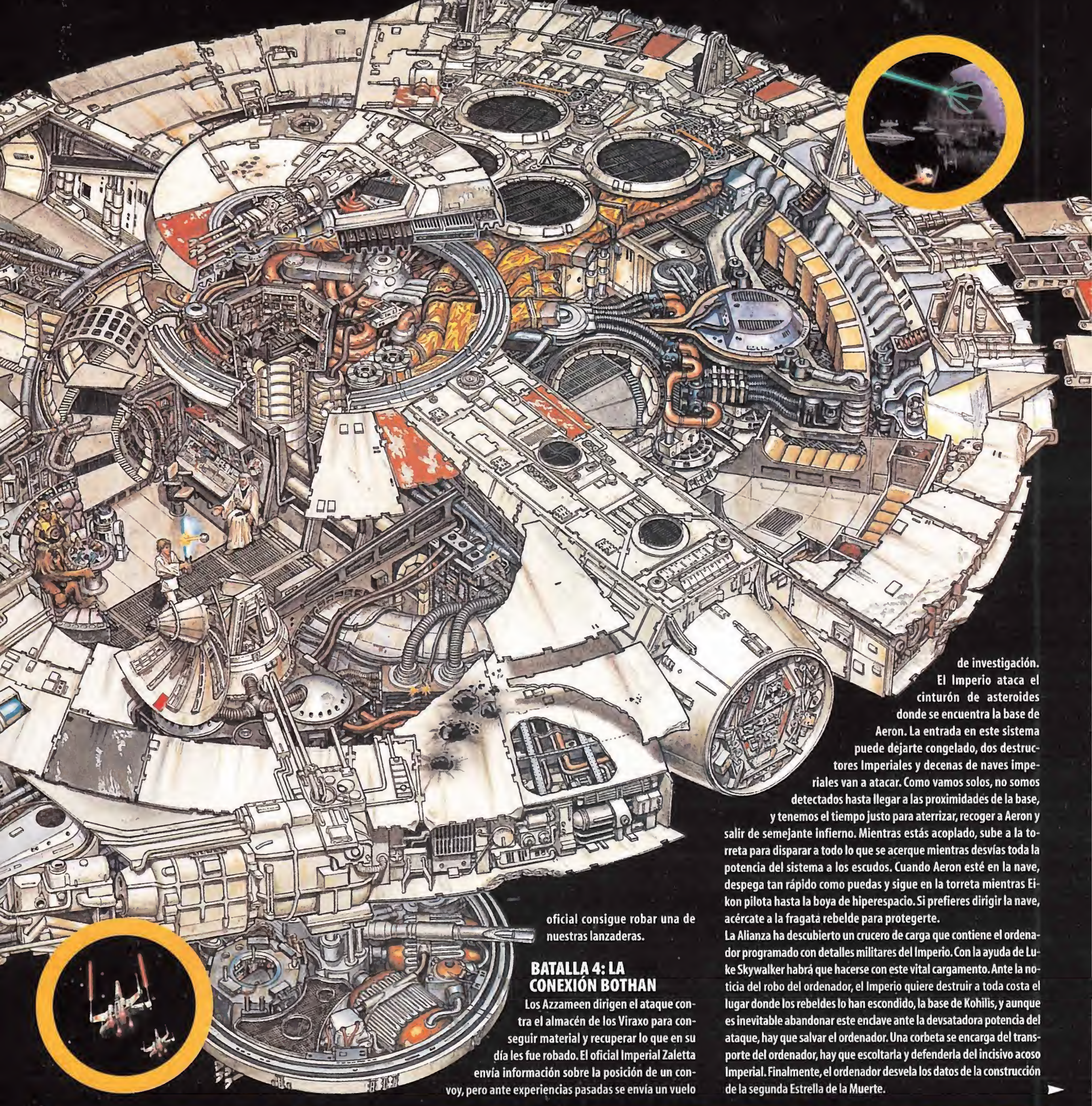
La llegada del Imperio a la casa de los Azzameen es inevitable. Habrá que ser prevenidos.



Tras escapar de la invasión de la base Azzameen, nos unimos a la flota Rebelde para luchar junto a ellos.



El cinturón de asteroides y lo que queda de la base no parecen detener al destructor Imperial.



oficial consigue robar una de nuestras lanzaderas.

BATALLA 4: LA CONEXIÓN BOTHAN

Los Azzameen dirigen el ataque contra el almacén de los Viraxo para conseguir material y recuperar lo que en su día les fue robado. El oficial Imperial Zaletta envía información sobre la posición de un convoy, pero ante experiencias pasadas se envía un vuelo de investigación.

El Imperio ataca el cinturón de asteroides donde se encuentra la base de Aeron. La entrada en este sistema puede dejarte congelado, dos destructores Imperiales y decenas de naves imperiales van a atacar. Como vamos solos, no somos detectados hasta llegar a las proximidades de la base, y tenemos el tiempo justo para aterrizar, recoger a Aeron y salir de semejante infierno. Mientras estás acoplado, sube a la torreta para disparar a todo lo que se acerque mientras desvías toda la potencia del sistema a los escudos. Cuando Aeron esté en la nave, despega tan rápido como puedas y sigue en la torreta mientras Eikon pilota hasta la boya de hiperespacio. Si prefieres dirigir la nave, acércate a la fragata rebelde para protegerte.

La Alianza ha descubierto un crucero de carga que contiene el ordenador programado con detalles militares del Imperio. Con la ayuda de Luke Skywalker habrá que hacerse con este vital cargamento. Ante la noticia del robo del ordenador, el Imperio quiere destruir a toda costa el lugar donde los rebeldes lo han escondido, la base de Kohilis, y aunque es inevitable abandonar este enclave ante la devsatadora potencia del ataque, hay que salvar el ordenador. Una corbeta se encarga del transporte del ordenador, hay que escoltarla y defenderla del incisivo acoso Imperial. Finalmente, el ordenador desvela los datos de la construcción de la segunda Estrella de la Muerte.



El oficial del Imperio que quería unirse a la alianza, es un doble agente que roba una lanzadera espacial.



Los X-Wing deben desplegar sus alas para entrar en posición de ataque.



La construcción de la segunda Estrella de la Muerte avanza mucho más rápido de lo previsto.



El robo o la recuperación de material militar es muy importante para la flota Rebelde.



La Estrella de la Muerte está en completo estado de funcionamiento, y lo demuestra disparando sobre el crucero Victory



La destrucción del crucero Victory no desalienta a los rebeldes, que se lanzan sobre el Superdestructor Executor para destruirlo.



Gravemente dañado y fuera de control por los láser y torpedos de iones, el Executor cae sobre la Estrella de la Muerte.



La entrada al túnel de acceso hacia el generador de la Estrella de la Muerte, que se irá estrechando según vayamos adentrándonos en él.

BATALLA 5: LA REUNIÓN DE LA FLOTA

Ha llegado el momento de unir a todas las razas que quieran luchar contra el Imperio para integrar la más potente flota con la que enfrentarse una vez más a la Estrella de la Muerte. Por ello, debemos escoltar a los representantes de la Alianza en el encuentro de Dunari, que conseguirá nuevos aliados. Pero para convencer a las nuevas facciones unidas al movimiento rebelde hay que echar una mano en las situaciones complicadas, y se acude en ayuda de los Hurrimin en su ataque a un convoy Imperial.

Otro nuevo miembro de la saga Azzameen debe ser rescatado. Se trata de Emon. Primero habrá que robar una nave Imperial de su almacén y usarlo en la operación casi suicida. Luego llega una nueva intervención a favor de aliados, como los smugglers y los asociados de Dunari.

La sexta operación es esencial para la familia Azzameen, pues junto a Emon hay que recuperar el núcleo de datos. Mientras nuestro hermano nos cubre las espaldas, hay que inspeccionar todos los contenedores y las naves de carga. Una vez descubierto el núcleo de datos, recupéralo y regresa a la flota.

La última misión nos va preparando para las grandes batallas espaciales que se avecinan, porque el ataque a la base pirata no da ni un segundo de respiro.

BATALLA 6: LA HORA DECISIVA

Se va preparando el ataque contra la Estrella de la Muerte con el encuentro entre el crucero Lyberty y el acorazado de los Botham de Borsk Fey´ly. Su delegación se traslada al Lyberty en una lanzadera mientras nuestro A-Wing protege y vigila toda la operación. Hay que descubrir quién está detrás del ataque a los Botham, y los Azzameen ayudan a los rebeldes en la búsqueda de la base de los mercenarios. Cuando se localiza la estación RedHawk, debemos proteger la nave de Aeron para que pueda descargar los ficheros de vuelo. Lo que en su día fue la sede de la casa de Azzameen es ahora la base de los mercenarios. La operación de entrada en la base es muy compleja, y mientras el grupo rojo se encarga de los cazas, la unidad Storm debe infiltrarse y desarmar la base. Una vez capturada, hay que destruir todas las naves mercenarias y regresar a la flota.

Los espías Botham vuelven con información vital sobre la Estrella de la Muerte, pero en su camino se han cruzado un par de destructores Imperiales. Todo un escuadrón de X-Wing debe enfrentarse a los destructores para salvaguardar a los Botham. Para iniciar el ataque contra la Estrella de la Muerte situada en Endor, hay que robar una lanzadera Imperial de las minas dominadas por la gigantesca ciudad volante de Lando Carlrisian. Para llegar hasta allí hay que pasar de puntillas por el puesto avanzado del Imperio, cuando la estación nos pida la clave, hay que detener la nave y esperar a la orden de seguir adelante. Una vez junto a la ciudad volante, hay que impedir que nos identifiquen. La flota aliada se está reuniendo en Sullust, y los cazas rebeldes deben escoltar a las naves más indefensas. El tío Antan ha descubierto que Tomaas Azzameen y tu hermano Galin están vivos y prisioneros en la estación en orbita de Kessel. El rescate será cuestión de tener paciencia y escapar al furioso ataque de los cazas Tie.



BATALLA 7: LA BATALLA DE ENDOR

La entrada en el sistema de Endor revela la trampa del Emperador. Decenas de destructores bloquean el paso hacia la Estrella de la Muerte, mientras los héroes de la batalla de Yavin, la princesa Leia, el general Solo y el comandante Skywalker descienden en una lanzadera Imperial a la luna de Endor para desactivar el escudo de la Estrella de la Muerte. La primera avalancha de cazas Tie supera el centenar de naves, y hay que repeler el ataque como sea.

Pero el plan del Emperador ha funcionado a la perfección y la Estrella de la Muerte destruye el crucero Liberty con un solo disparo. Hay que maniobrar hacia la retirada, pero antes hay que abrir un camino de salida entre el muro infranqueable que supone la barrera de los destructores.

La estrategia es concentrar todo el fuego sobre el Superdestructor Executor, que bastará con desarmar. La operación de sabotaje ha tenido éxito y el blindaje está desactivado, pero para llegar a la Estrella de la Muerte hay que atravesar la concentración de destructores, una batalla basada en la resistencia ante sus baterías mientras destruimos las cúpulas del puente de mando que activan el blindaje. Finalmente, llega el momento de entrar en las entrañas de la Estrella de la Muerte para disparar sobre el núcleo de generación térmica. Nos esperan los túneles más estrechos y enrevesados mientras varios cazas nos persiguen.



La flota Rebelde se reúne para preparar el ataque a la Estrella de la Muerte.



El Crucero Victoria sufre graves daños durante la cruel batalla, pero no por ello está todo perdido.



Los destructores y los escuadrones de cazas Tie son los protagonistas de la batalla de Endor.



El emperador ha urdido un ingenioso plan que ha engañado a la flota Rebelde.

Punto de Mira

Compañía: **BETHESDA SOFTWARE**
Disponible: **PC CD**
Género: **AVENTURA**

La serie «The Elder Scrolls» ha sido una de las más sobresalientes en el género del rol por ordenador, y una de las que mejor aceptación ha tenido entre los aficionados. Entre otras cosas, «The Elder Scrolls», con los dos programas ya publicados que pertenecen a esta serie –«Arena» y «Daggerfall»– se había caracterizado hasta hoy por entrar de lleno en dicho género y hacer JDR francamente puristas, frente a otros títulos que mezclan otros géneros, como el arcade.







Procesador: Pentium 166 MHz • RAM: 32 MB • Tarjeta 3D: (se recomienda) • Multijugador: No

TECNOLOGÍA:	73
ADICCIÓN:	72

La interfaz es muy sencilla de manejar a la vez que completa. El sistema de proceso de gráficos podría haberse mejorado, y ponerse a la altura de los tiempos que corren. Los movimientos de los personajes son poco reales.

puntuación total **70**

The Elder Scrolls: Redguard

Piratas en los pergaminos ancestrales

Con «Redguard», Bethesda Software se adentra en el vasto y ampliamente explorado, mundo de las aventuras, dejando un poco de lado las estadísticas y habilidades de los personajes roleros, por un mucho más sencillo sistema de juego que nos permite centrarnos en la historia y en la acción que, por cierto, fluye a raudales.

En la aventura adoptamos el rol de un mercenario llamado Cyrus que regresa a su ciudad natal, Stross M'kai, tras enterarse de que su hermana ha desaparecido. Su búsqueda le lleva a atravesar peligrosas grutas, a luchar contra malvados nigromantes e incluso a viajar a dimensiones alternativas. El sistema de juego va a ser el típico en las aventuras de toda la vida, es decir, usar un objeto determinado en un lugar exacto para realizar alguna acción concreta que nos permita el acceso a una zona antes inalcanzable. La perspectiva y el juego de cámaras recordará a juegos como «Tomb Raider» y «Resident Evil 2», pues mientras que en la mayoría de los escenarios existirá un scroll de 360° bajo el que movernos con total libertad, habrá otras escenas estáticas donde lo único que tendrá movimiento será nuestro personaje, y es este sistema visual el que permite también dificultades como saltos de precisión o desafíos en forma de trampas mortales, que deberemos superar usando nuestra habilidad.

La perspectiva que usa el juego recuerda a una mezcla entre las de «Tomb Raider» y «Resident Evil 2»



Como buen pirata que es el personaje principal, una de sus principales aficiones será la búsqueda de tesoros ocultos, lo que le llevará a enfrentarse en más de una ocasión a peligros mortales.



Existe una lograda interacción con gran parte de los elementos que forman el escenario, como es el caso de este pozo, del que podremos extraer agua usando la polea y el cubo que hay a su lado.

INTERFAZ SENCILLA

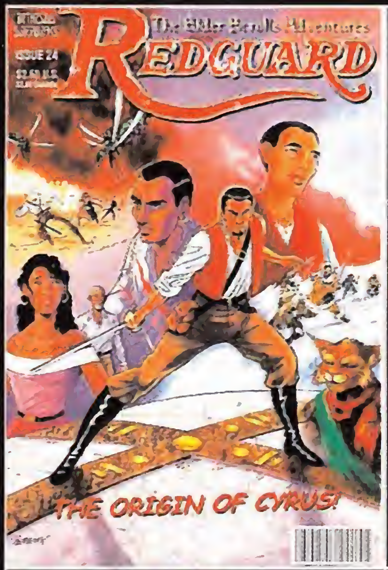
La interfaz de movimientos y acciones será francamente sencilla y llena de posibilidades, que se harán especialmente presentes en las secuencias de combate. La conjunción del movimiento del ratón, con la presión del botón izquierdo del mismo, nos permitirá llevar a cabo diferentes tipos de estocadas con nuestro florete, hasta un total de seis, haciendo posibles diferentes combinaciones y formas de ataques que, bien estudiadas, servirán para superar las defensas del adversario sin problemas. Por otra parte, el botón derecho, hará que nuestro personaje pare los espadazos enemigos, pudiendo frenar ataques altos, medios y bajos.

Hasta aquí, todo parece perfecto y tenemos la sensación de que «Redguard» es un juego carente de fallos, cosa que no es cierta del todo, como veremos a continuación.

ALGUNOS FALLOS

Para empezar, nos encontramos con que las animaciones del personaje principal, al igual que la del resto de caracteres controlados por

Un cómic sobre «Redguard»





Bethesda Software, con objeto –imaginamos– de conseguir más seguidores de la serie «The Elder Scrolls», ha publicado una serie de comics con la historia de «The Elder Scrolls: Redguard» como telón de fondo, en el más perfecto inglés, eso sí, y del cual os ofrecemos en estas páginas un extracto.

Si sois de esos que no se conforman con tener tan sólo un extracto de una de los mencionados comics, podéis estar tranquilos, ya que los chicos de Bethesda Software han puesto en http://redguard.elderscrolls.com/ todo lo que quieran saber sobre el juego que nos ocupa, y sobre otros temas de interés, como puede ser el de los comics. Fácil, ¿no? Lo único es que, claro, aquellos que no puedan tener acceso a Internet lo tendrán un poco más negro, casi imposible, se podría decir.



el ordenador, han sido creadas de forma separada a la generación de los escenarios y esto ha derivado en una falta de coordinación entre los movimientos y los obstáculos y desniveles del terreno, de forma que cuando, por ejemplo, hacemos que Cyrus corra y nos encontramos con una escalera, no parecerá que la sube, sino que simplemente está atravesando un camino totalmente llano, lo cual resta ciertos enteros al realismo del juego. Otra lacra considerable que hay que tener en cuenta es el mediocre sistema de proceso de gráficos que se ha realizado en la programación del juego que hace que en momentos en los que hay gran movimiento en pantalla, la acción sufra detenciones y parezca que nos desplazamos a saltos, lo cual en ocasiones en las que la precisión es importante al cien por cien, nos será prácticamente superar con éxito la dificultad.

A pesar de todo esto, «Redguard» es una más que buena aportación a la serie «The Elder Scrolls», pues abre el abanico de géneros que a partir de ahora va a abarcar y le da más posibilidades de atraer a aficionados que no terminan de adaptarse al género JDR.

C.F.M.

La importancia de las conversaciones





En toda buena aventura que se precie de serlo, tiene que dársele gran importancia a las conversaciones con los diversos personajes que podemos encontrarnos en nuestros viajesy andaduras. En todos y cada uno de estos diálogos, veremos que siempre va a haber una pista que nos facilitará nuestra labor en posteriores puzzles o enigmas, por lo que nunca tendremos que pasar por alto un dato que, a lo mejor, parece al principio verdaderamente inútil.

La serie «The Elder Scrolls»



Con «Redguard» son tres los juegos que forman parte de esta conocida serie creada por Bethesda Software. Los dos primeros entraban completa y exclusivamente en el género JDR. Tanto el primero, «Arena», como el segundo, «Daggerfall», tenían características técnicas similares, es decir, perspectiva en primera persona, sistema de combate calcado el uno del otro y gran número de objetos y estancias por visitar. Ambos tuvieron gran aceptación entre el público aficionado, tanto es así, que «Daggerfall» va a tener una continuación de nombre «Morrowind».



- Compañía: **PUMPKIN STUDIOS/ EIDOS**
- En preparación: **PLAYSTATION**
- Disponible: **PC CD**
- Género: **ESTRATEGIA**

El trillado género de la estrategia en tiempo real aún se encuentra en alza y mucho queda por decir antes de que pase de moda o deje de promover interés entre todos los aficionados. Pumpkin Studios nos ofrece la prueba con un título que tiene como telón de fondo un no tan lejano futuro y de tintes apocalípticos, donde la humanidad se enfrenta a su propia extinción.



La práctica totalidad de las imágenes renderizadas que aparecen entre las diferentes misiones tienen una gran calidad visual y le añaden, además, una nota de espectacularidad al impresionante juego, ya de por sí.





Warzone 2100

El caos tras la debacle

El caos azotó rápido y fuerte a toda la población mundial. Tras el error informático en los ordenadores encargados de la defensa balística de Estados Unidos, uno de los satélites norteamericanos encargados de la activación de los silos nucleares llevó a cabo la orden errónea lanzando sobre Washington, Pekin y Moscú una salvaje descarga de cabezas nucleares. Minutos después, el ataque fue respondido creándose en un momento, y sin que nadie tuviese realmente la culpa, un invierno radioactivo que costó la muerte a millones y millones de personas inocentes. Durante decenas de años posteriores, aquellos que resistieron la guerra cayeron presa de epidemias y plagas producidas por la enorme radiación que había en la atmósfera. Al final, solamente un millón de personas sobrevivieron y se reunieron en cientos de clanes y bandas que luchaban entre sí por el dominio de los restos de lo que antes fue una gran civilización, unos intentando devolver el anterior esplendor al planeta y otros con el simple afán de enriquecerse y hacerse poderosos.

El terreno se verá afectado por las explosiones y disparos de nuestras unidades

LA CREACIÓN DEL EJÉRCITO

Con el título de «Warzone 2100», Pumpkin Studios nos sumergirá de lleno en un fantástico juego de estrategia, sito en un supuesto año 2.100 en que la guerra se ha adueñado del planeta. Como generales al mando de uno de los clanes postnucleares, aterrizaremos con nuestras naves de transporte en diferentes zonas del planeta donde pueden hallarse riquezas o artefactos tecnológicos de gran importancia. Una vez encontremos un lugar óptimo, estableceremos nuestra base. En ese momento comenzará una carrera contrarreloj en la que deberemos investigar para aumentar la capacidad de diseño y construcción de vehículos y máquinas de guerra o edificios que permitan llevar a cabo acciones complejas y, una vez que hallamos conseguido un



Los efectos de explosiones, humo y disparos tienen un gran realismo, gracias a que «Warzone 2100» acepta el uso de tarjetas aceleradoras 3D, un aspecto innovador dentro del género de la estrategia en tiempo real.

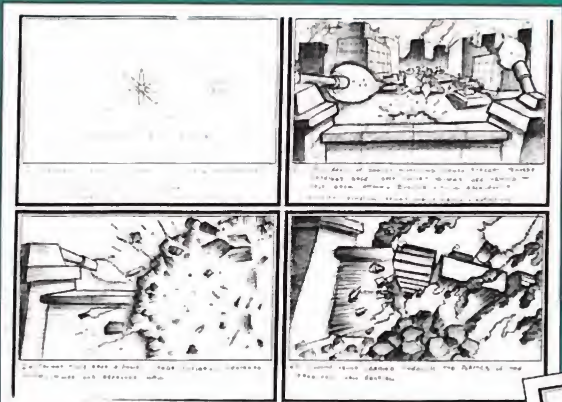
Procesador: Pentium 166 MHz • Espacio en disco: 30 MB • RAM: 16 MB • Recomendado: Tarjeta aceleradora 3D • Multijugador: Sí, por LAN, cable serie e Internet.

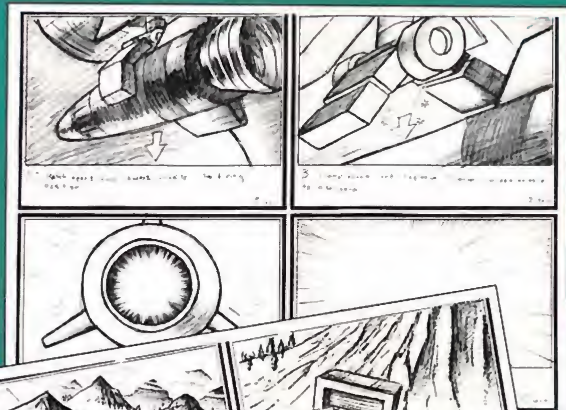
TECNOLOGÍA:	89
ADICCIÓN:	80

El posible uso de hardware acelerador aumenta la espectacularidad gráfica del juego. Supera todo lo visto hasta el momento dentro del género de la estrategia. La generación de unidades es francamente original.

puntuación total **83**

Comics para hacer introducciones







A fin de elaborar lo más cuidadosamente posible las escenas y el argumento de cada introducción con gráficos renderizados que tiene el juego, se han realizado previamente unos comics en los que se representa, en blanco y negro, lo que posteriormente veremos a todo color y con movimiento. Una manera muy inteligente de preparar un aspecto del juego, ya que si se detecta algún fallo, con usar la goma de borrar y volver a empezar, todo puede arreglarse.

Dispondremos de más de dos mil unidades diferentes para el combate



Según avancemos en nivel tecnológico, podremos construir instalaciones más sofisticadas que nos abrirán paso hacia nuevos sistemas de combate, vehículos y unidades.



Mantener las bases protegidas con sistemas de defensa y unidades será en todo momento una opción acertada y obligada, ya que si nos olvidamos de ello, podremos ser presa de un ataque relámpago enemigo que acabe con todas nuestras instalaciones en un santiamén.

ejército avanzado tecnológicamente y entrenado para el combate, estaremos en disposición de comenzar la conquista del planeta.

Una de las diferencias más sobresalientes que tiene «Warzone 2100» con el resto de juegos de estrategia en tiempo real es que la perspectiva bajo la que se desarrolla la acción es cambiante, es decir, podremos modificar en todo momento el zoom y la rotación de la cámara de forma que podamos ver todo lo que suceda desde el mejor ángulo posible, algo que será de gran ayuda sobre todo en los combates, ya que estos tienen una velocidad frenética y tenemos que estar al tanto de dónde se encuentran nuestras unidades en todo momento, si no queremos ver cómo caen en batalla sin poder remediarlo.

Adoptar posiciones elevadas para atacar al enemigo, proveer a nuestras unidades de combate cercano con apoyo artillero, debilitar las líneas enemigas a base de pequeños pero continuos ataques, situar torretas de defensa en cimas de montañas y ocultar vehículos tras rocas o formaciones boscosas, serán estrategias que podremos usar con la certeza de que el juego las respetará.

«Warzone 2100» destaca también porque con los avances tecnológicos que vayamos consiguiendo, no descubriremos vehículos, sino elementos que podremos unir entre sí para conseguir unidades diferentes.

ALGO MÁS EN ESTRATEGIA

Estamos ante un gran juego de estrategia que contiene numerosas novedades, además de una calidad tecnológica sobresaliente. Gracias a que el juego acepta el uso de tarjetas aceleradoras 3D–no obligatorio–, podremos disfrutar de una definición de imagen, un detalle en las unidades, un realismo en las explosiones y disparos, y una sensación de perspectiva y suavidad de movimientos como nunca habíamos apreciado en un programa de estas características.

Los índices de jugabilidad y diversión aumentarán según nos adentremos más y más en la acción, ya que conforme superemos misiones tendremos acceso a superior tecnología, lo que significará mayores posibilidades de construir unidades diferentes y de llevar a cabo estrategias de combate más complejas. Gran acierto por parte de Pumpkin Studios con este «Warzone 2100» con el que nos han demostrado, tanto a los profesionales del sector como a los aficionados, que dentro del género de la estrategia no está todo dicho y que aún hay mentes inquietas capaces de maquinar novedades que añaden algo más a los títulos que aparecen en el mercado.

C.F.M.

Parecido, no idéntico





Tras jugar unas cuantas horas con «Warzone 2100» y quedarnos impresionados por los escenarios, unidades y efectos visuales, hemos llegado a la conclusión de que en ciertos aspectos recuerda mucho a otro juegazo de estrategia que, ya en su momento, nos dejó pegados al ordenador durante días y noches enteras: «Total Annihilation». Primero por la generación de los personajes, vehículos y edificios a base de polígonos texturizados, que ya caracterizó al juego de Cavedog; segundo, por la generación de escenarios con desniveles que afectaban verdaderamente a las unidades en su capacidad de movimiento; y tercero, por las explosiones y disparos, todos de gran calidad.

Creación de unidades





Según vayamos incrementando la tecnología de nuestro ejército, iremos consiguiendo, no vehículos, como ocurre en otros juegos, sino elementos de locomoción más versátiles, sistemas armamentísticos más sofisticados, nuevos motores con más potencia, que podremos conjuntar entre sí para conseguir el vehículo deseado. Con esto Pumpkin Studios ha conseguido que «Warzone 2100» disponga de más de dos mil unidades diferentes.

Compañía: **2015/ACTIVISION**
Disponible: **PC CD**
Género: **ACCIÓN/AVENTURA**







Múltiples mejoras, en variados apartados, hacen de este título una compra obligada para los usuarios que posean «SiN»

Procesador: Pentium 166 MHz • 32 MB RAM • Multijugador: Sí (modem, LAN, Internet) • Tarjeta 3D: No (Se recomienda)

TECNOLOGÍA:	92
ADICCIÓN:	85

La inclusión del parche a la versión 1.03 y el soporte de nuevas opciones de audio le da un valor añadido. Un conjunto excelente, aunque demasiado corto en la opción de un único jugador. Magníficas opciones en modo multiusuario.

puntuación total **88**



El descubrimiento de la "sorpresa" que Manero tiene preparada para la ciudad de Freeport no es el único secreto que descubriremos en "Wages of SiN". Un mensaje final dedicado a Elexis Sinclaire, nos hará pensar en el futuro.



La inclusión de una aeromoto es una de las opciones más espectaculares, a la hora de afrontar una partida multiusuario en modo "deathmatch".



Numerosas escenas no interactivas, como ya ocurría en «SiN», han sido incluidas entre fases, utilizando en su realización el mismo engine 3D del juego.

Wages of SiN

Una ampliación ejemplar

Aunque pocas veces, con tanta celeridad, un título se ve beneficiado con nuevas misiones, éste es un caso especial, puesto que el "add on" de 2015 es un producto casi obligado.

Afrontemos primero «Wages of SiN» como disco de misiones. La producción de 2015 mejora muchos de los excelentes detalles de «SiN», aunque flojea en algunos otros. Entre los primeros encontramos una IA muy notable, con personajes capaces de aprovechar las características del entorno para atacar y/o defenderse. Algunas animaciones han sido también mejoradas y, como en casi todos los títulos que basados en la tecnología «Quake II», el control de las acciones es casi perfecto. A destacar también la inclusión no sólo de las diecisiete misiones de un único jugador, sino hasta 12 nuevos mapas de "deathmatch" que rayan la perfección en algunos momentos.

Un nuevo gran enemigo –Gianni Manero– es la excusa argumental para ofrecer todo esto, y continuar con la fascinante experiencia de jugabilidad que «SiN» ofreció hace unos meses. Entre los aspectos que más flojean encontramos que el conjunto se hace realmente corto, posiblemente por la mayor linealidad de la acción que ofrece el título. A diferencia de «SiN», aquí nos encontramos con un camino bastante más marcado. Es posible que ello se deba al énfasis puesto en la acción multijugador, pues es posible realizar una partida de "deathmatch" montado sobre una "aeromoto", con momentos espectaculares.

Pero «Wages of SiN» es especial por ser también un parche de «SiN». Puesto que precisa de éste para funcionar, se ha aprovechado para solucionar "bugs", pasando a lo que será la versión 1.03, e incluyendo soporte EAX, AMD 3D Now! o A3D 2.0. Pero os aconsejamos que si estáis jugando a «SiN», y queréis finalizarlo, no instaléis «Wages of SiN» hasta conseguirlo, puesto que anula las partidas salvadas.

Por desgracia, tampoco soluciona el problema de los elevados tiempos de carga, pero esa es otra historia.

F.D.L.

ENTRAR CON BUEN PIE

El equipo encargado del desarrollo de «Wages of SiN», 2015, es una joven compañía como tal, pese a que muchos de sus integrantes no son desconocidos en el sector, y proceden de diversos grupos de desarrollo, habiendo trabajado ya en otros juegos en tareas que van desde la producción hasta el diseño, pasando por la programación.

Como primer título oficial desarrollado con el nombre de 2015, «Wages of SiN» es una producción realmente impecable, que permite augurar grandes éxitos a este equipo.



NUMEROSAS MEJORAS

Por supuesto, «Wages of SiN», como arquetipo de disco de misiones, añade no sólo nuevos escenarios a la acción del «SiN» original –además de una historia muy bien desarrollada–, sino también nuevas armas y opciones de juego. El caso de las primeras es, posiblemente, uno de sus mejores puntos, puesto que se han diseñado y utilizado algunos artilugios realmente ingeniosos, muy bien traídos y que encajan en la acción –y siempre a favor del jugador, lo que no es tan habitual– perfectamente. Todo un nuevo mundo por descubrir.

Manero es el objetivo



Aunque el enemigo final, Manero, es un hueso duro de roer, existe un medio para hacerle caer a nuestros pies, sin demasiadas complicaciones. La casi imposible tarea de acabar con él en el combate final, gracias a su poderoso armamento y defensa, se hará infinitamente más fácil si nos fijamos en que al final de la pasarela en que caerá su helicóptero, una vez lo hayamos derribado con unos pocos misiles, existe una puerta, parecida a la de un garaje.

Pulsando el botón que está a su derecha la abriremos, y accediendo al interior nos encontraremos un pequeño despacho, a mano derecha, repleto de armamento hasta los topes, así como numerosas reservas de botiquines y energía. Teniendo en cuenta que la puerta se cierra automáticamente, y podemos abrirla cuantas veces queramos, con algo de habilidad con el "strafe" y sabiendo que Manero no llegará a entrar nunca al recinto, desde su interior, y esquivando los disparos que nos hará, acabar con él sólo es cuestión de paciencia.

JUEGOS CD-ROM JUEGOS



HEROES OF M & MAGIC 3	8.490 Pts.	
XWING ALLIANCE	8.490 Pts.	
RAINBOW 6	8.490 Pts.	
DELTA FORCE	8.490 Pts.	
ALPHA CENTAURI	8.490 Pts.	
NIGHTS & MERCHANTS	8.490 Pts.	
CHAMPIONSHIP MANAGER 3	7.990 Pts.	
SHOGUN TOTAL WAR	9.490 Pts.	
CIVILIZATION 3	8.490 Pts.	
MORTYR	8.490 Pts.	



LANDS OF LORE 3	8.490 Pts.
STAR SIEGE	8.490 Pts.
ALIENS VS. PREDATOR	8.490 Pts.
SILVER	8.490 Pts.
REQUIEM	8.490 Pts.
MACHINES	8.490 Pts.
FLEET COMMAND	8.990 Pts.
SHADOW COMPANIE	8.490 Pts.
CIVILIZATION 3	8.490 Pts.
WARZONE 2100	8.490 Pts.

JUEGOS DE ESTRATEGIA MILITAR - WARGAMES



CLOSE COMBAT 3	9.490 Pts.
OPERATIONAL ART OF WAR	8.490 Pts.
WEST FRONT	8.490 Pts.
ROAD TO MOSCOW	8.990 Pts.
NORTH VS. SOUTH	8.490 Pts.
EAST FRONT	6.990 Pts.

OTROS

BATTLEGROUND CHICKAMAUGA	8.490 Pt.
BATTLEGROUND - OTROS ANTERIORES	CONSULTAR
BATTLES OF BRITAIN (TALONSOFT)	8.490 Pt.
EAST FRONT EXPANSION	5.990 Pt.
EAST FRONT 2 (TALONSOFT)	8.990 Pt.
FIGHTING STEEL (SSI- NAVAL WWII)	8.990 Pt.
GREAT BATTLES ALEXANDER+J.CESAR+ANIBAL	8.490 Pt.
IMPERIALISM 2 (SSI)	8.490 Pt.
OPERATIONAL ART WAR 1 EXPANSION	5.990 Pt.

SIMULADORES DE VUELO



FALCON 4.0	8.490 Pts.
WWII FIGHTERS	7.490 Pts.
FIGHTER SCUADRON	8.990 Pts.
LUFTWAFFE COMMANDER	6.990 Pts.
EUROPEAN AIR WAR	6.990 Pts.
SU-27 FLANKER 2.0	8.990 Pts.

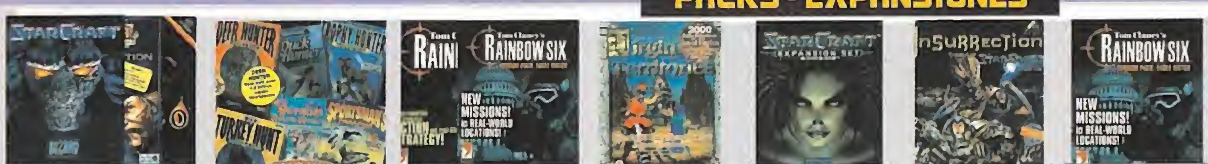
Y PROXIMAMENTE:

ACES: X-FIGHTERS, SU-27 FLANKER 2.0, TOP GUN HORNETS NEST, FA18 SUPER HORNET, MIG ALLEY, FLY, A-10 (JANE'S), FIRETEAM y NATIONS WWII FIGHTER COMMANDS (PSYGN.)

EXPANSIONES MS FLIGHT SIM. 98:

CLASSIC WINGS, CONCORDE, FS CLOUDS TEXTURES, CHINA, BERLIN, AUSTRALIA, TAHITI, CLEARED TO LAND, JAPANESE AIRCRAFT, RAF COLLECTION, SRI LANKA, HIMALAYAS, AIRBUS 98, VIENNA, AIRSHOW, VENEZIA, EFTS 98, GERMAN AIRPORT y muchas mas. (PRECIOS MUY ECONOMICOS - CONSULTAR)

PACKS - EXPANSIONES



STARCRAFT+WAR CRAFT 2+DIABLO	8.990 Pts.
DEER HUNTER+DUCK +TROPHY+TURKEY +WARMINT+SPORTS P.	7.990 Pts.
RAINBOW 6 + EXPANSION	11.490 Pts.
2000 NIVELES AGE OF EMPIRES	5.490 Pts.
STARCRAFT BROOD WARS	5.490 Pts.
130 NIVELES STAR-CRAFT OFICIAL	5.990 Pts.
RAINBOW 6 EXPANSION	5.490 Pts.

OTROS

WARHAMMER HORNET RAT + FINAL LIBE.	8.490 Pt.
BATTLES ALEXANDER+ANIBAL+J.CESAR	8.490 Pt.
CIVILIZATION 2 + 1ª y 2ª EXPANSIONES	8.490 Pt.
STARCRAFT+EXPANSION+GUIAS AMBOS	8.990 Pt.
BLOOD 2 EXPANSION	5.490 Pt.
UNREAL EXPANSION-RETURN NAPA LI	5.490 Pt.
HALFLIFE EXPANSION	5.490 Pt.
HELLFIRE FOR DIABLO	5.490 Pt.
SIN, FREESPACE, INCOMING EXPANSI.	5.490 Pt.

MAS NOVEDADES

AGE OF EMPIRES 2	8.990 Pt.
BALDUR'S GATE	6.490 Pt.
C & CONQUE TIBERIUM SUN	8.990 Pt.
DEER HUNTER 2	5.990 Pt.
DEO GRATIAS	7.490 Pt.
FLASHPOINT	8.490 Pt.
HERETIC 2	6.990 Pt.
KING QUEST 8	6.990 Pt.
MAGIC AND MAYHEM	5.990 Pt.
MYTH 2	5.990 Pt.
NASCAR REVOLUTION	7.990 Pt.
OUTCAST	8.490 Pt.
QUAKE 2 NET EXTREMITIES PACK	5.990 Pt.
RESIDENT EVIL 2	6.990 Pt.
RETURN TO KRONDOR	8.490 Pt.
SIMCITY 3000	6.990 Pt.
SOUTH PARK	7.990 Pt.
SPECIAL OPERATIONS	7.990 Pt.
SUPERBIKES	7.490 Pt.
THIEF	7.490 Pt.
TUROK 2	7.490 Pt.
ULTIMA ONLINE 2	8.990 Pt.
ULTIMA 9	8.490 Pt.
UPRISING 2	7.990 Pt.
VIPER RACING	7.490 Pt.
WARHAMMER CHAOS GATE	7.490 Pt.
WARLORDS 3 DARK LORDS RISGING	7.990 Pt.
WORMS ARMAGGEDON	5.990 Pt.

PROXIMAMENTE

BABYLON 5	CONSULTAR
DAIKATANA	CONSULTAR
DARK REIGN 2	CONSULTAR
DESCENT 3	CONSULTAR
DUKE NUKEM FOREVER	CONSULTAR
DUNGEON KEEPER 2	CONSULTAR
FORCE COMMANDER	CONSULTAR
GABRIEL KNIGHT 3	CONSULTAR
GLOBAL DOMINATION	CONSULTAR
HIDDEN AND DANGEROUS	CONSULTAR
LANDER	CONSULTAR
KINGPIN	CONSULTAR
MANKIND	CONSULTAR
MAX PAYNE	CONSULTAR
METAL FATIGUE	CONSULTAR
QUAKE 3 ARENA	CONSULTAR
RAYMAN 2	CONSULTAR
ROALER COASTER	CONSULTAR
SEVEN KINGDOMS 2	CONSULTAR
SLAVE ZERO	CONSULTAR
SNOW MOBILE	CONSULTAR
STARSHIP CREATOR	CONSULTAR
TEAM FORTRESS	CONSULTAR
TORMENT	CONSULTAR
TOTAL ANNIHILATION 2	CONSULTAR
WARHAMMER 40000 CHAOS GATE	CONSULTAR
WIZARDRY 8	CONSULTAR

OFERTAS

BATTLEGROUND WATERLOO	4.990 Pt.
CARMAGGEDON 2	5.490 Pt.
DIABLO	2.990 Pt.
DUKE NUKEM 3D + SHADOW WARRIOR	5.490 Pt.
F22 ADF	4.990 Pt.
FINAL FANTASY 7	4.990 Pt.
HERETIC 2	4.990 Pt.
MECH COMMANDER	4.990 Pt.
POWERSLIDE	3.990 Pt.
RAILROAD TYCOON 2	5.490 Pt.
RED ALERT	4.990 Pt.
STARCRAFT	4.990 Pt.
TOMB RAIDER 3	3.990 Pt.
UNREAL	4.990 Pt.
WARCRAFT 2 + EXPANSION TIDES OF DARKNESS	3.990 Pt.
WING COMMANDER PROFECY	4.990 Pt.
LO QUE NO ENCUENTRES	CONSULTA

Tel.: (91) 5698264
Tel.: (91) 4693426
E-mail: media@clientes.fujitsu.es

APARTADO POSTAL 156.136
28080 MADRID

Media Mail CD-ROM

IVA y GASTOS de envio INCLUIDOS.
Productos importados, la mayoria en inglés
DISTRIBUIDOR: SOLICITE CONDICIONES
PRODUCTOS NO PUBLICADOS 5% DTO

Punto de Mira

- Compañía: **INFOGRAMES**
- Disponible: **PC CD, Nintendo 64**
- V. Comentada: **PC CD**
- Género: **ARCADE**

El circo espacial, seguramente el mayor espectáculo del Universo, se ha puesto en marcha. Temerarios trapecistas capaces de realizar arriesgadas acrobacias, mutantes con cien tentáculos y doce ojos, extraterrestres del otro lado de la galaxia..., todo es posible en este sensacional lugar de ilusión que viaja, de planeta en planeta, y de galaxia en galaxia, mostrando todas sus atracciones al público más curioso.







Procesador: Pentium 166 MHz • RAM: 32 MB • Recomendado tarjeta aceleradora 3D (3Dfx) • Multijugador: No

TECNOLOGÍA:	70
ADICCIÓN:	72

El juego está totalmente traducido al castellano. Los gráficos de los escenarios se nos antojan un poco simples. Prácticamente nulo en lo que a originalidad se refiere, pero con un divertido argumento.

puntuación total **72**

Starshot Space Circus Fever

¿El mayor espectáculo del mundo?

Por supuesto que viajar por los mundos consume gran cantidad de energía y combustible y para lograr reabastecer los depósitos es necesario, por un lado, tener un gran éxito en el planeta donde se encuentra el circo, pues eso se transforma en dinero, y por el otro, encontrar a alguien de entre los que conforman el equipo circense, para que sea teletransportado a la superficie de aquel lugar y así pueda buscar, bajo su cuenta y riesgo, células de energía que permitan un nuevo despegue, y viaje hacia otro sitio, del cohete que contiene toda la parafernalia y la tramoya.

Ahí es donde entramos a formar parte de la aventura. En «Space Circus» encarnamos a Starshot, un simpático extraterrestre que tiene la facultad de crear y controlar haces de energía que puede utilizar para diversión del personal y defensa propia. Sin embargo, el número de Starshot nunca ha tenido demasiado éxito entre el público que ya se encuentra cansado de ver lucecitas bailando por la pista, por lo que nuestro héroe ha sido relevado a un segundo plano, sirviendo ahora como ayuda para las estrellas principales.

UN CHICO CON ESTRELLA

El jefe de pista y director del Circo Espacial nos ha encomendado la labor de trasladarnos al planeta una vez finalizada la actuación, y recorrerlo de cabo a rabo, a fin de recolectar toda la energía necesaria.



Starshot tiene la especial facultad de controlar la trayectoria de sus haces de luz, siendo capaz de perseguir con total efectividad a un enemigo en movimiento constante.

Cientos de criaturas hambrientas, nativos no contentos con el espectáculo que el circo ha dado y accidentes geográficos, serán los problemas a los que nos enfrentaremos.

Para llevar a buen fin nuestro cometido contaremos con la agilidad que ha adquirido tras muchos años de duro entrenamiento, y que le permite dar saltos y volteretas espectaculares y con la capacidad de generar esferas luminosas y arrojarlas contra los enemigos,

En todo momento podremos controlar el ángulo y el zoom de la cámara



Podremos tener conversaciones, en todo momento, con los personajes amigables que hay repartidos por el mapeado. Estos nos darán valiosas pistas que nos ayudarán a realizar nuestro cometido.

siempre que consiga reunir los items con forma de estrella diseminados por todas partes. Tanto el escenario, como los personajes están creados a base de polígonos texturizados, con lo que el uso de una tarjeta aceleradora 3D será prácticamente obligado si se quiere disfrutar al máximo de la acción del juego. Podremos variar a nuestro gusto la posición de la cámara y el zoom, a fin de facilitarnos los movimientos y acciones, algo que es de agradecer, ya que hay zonas del mapeado que se encuentran cargadas de elementos que nos dificultan la visión.

En todo momento podremos entablar conversaciones con los nativos del planeta, que siempre serán predefinidas, por lo que no podremos elegir qué decirles a los personajes controlados por el ordenador, pero siempre



Como si de un Indiana Jones galáctico se tratase, Starshot huirá de estas peligrosas y gigantescas esferas incandescentes, pues el simple contacto de esta roca acabará con su vida.



¿No os recuerda esta puerta a una que aparecía en una película de Steven Spielberg? Seguro que dentro nos encontraremos algo más que dinosaurios.

Nuestro personaje podrá controlar la trayectoria de los proyectiles luminosos que lanza

nos ayudarán a encontrar aquello que buscamos, por lo que es muy aconsejable acercarse a todos aquellos con los que nos crucemos.

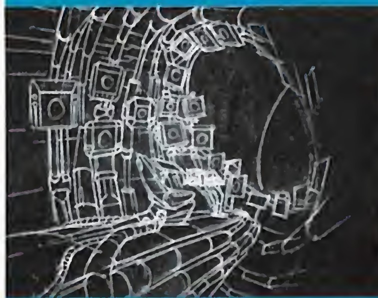
EL SEGUNDO DE LA FILA

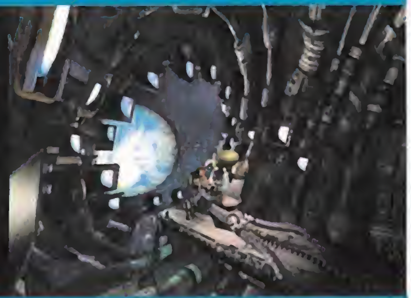
«Space Circus», creado tal vez como culto, tal vez como tributo, o simplemente tratando de seguir los pasos de clásicos dentro del género de los arcades de plataformas de sobra conocidos por todos –como puede ser el caso de «Mario 64», «Gex» o «Croc», por nombrar algunos–, se ha quedado en eso. Un juego del que si se hubiese trabajado un poco más el aspecto gráfico –simple en demasía cuando nos referimos a los elementos del escenario y a algunos de los personajes que pueblan el juego y los movimientos del personaje, pues en ocasiones se hacen un tanto bruscos, sobre todo cuando cambiamos de dirección en plena carrera–, tal vez hubiese llegado a tener algo más de relevancia dentro del sector. Sí hay que decir en su favor que está completamente traducido al castellano y que aporta un grano más de arena en un género hoy por hoy dominado por las consolas.

«Space Circus» es un juego con el que podremos divertirnos sin ninguna complicación, ya que solamente precisará por nuestra parte de unos buenos reflejos y puntería para avanzar por los diferentes niveles que lo conforman.

C.F.M.

Del papel a la pantalla









Cientos de bocetos fueron realizados por expertos dibujantes y diseñadores, antes de que fuesen plasmados en la pantalla del ordenador. Como se puede apreciar, los detalles se han cuidado al máximo y casi no difieren los modelos provisionales de los definitivos.



Los enemigos que encontraremos en «Starshot Space Circus Fever» se relacionarán en aspecto con el planeta en el que estemos. También tendrán una actitud y forma de ataque diferente, por lo que deberemos estar atentos en todo momento.

Y se hizo el movimiento



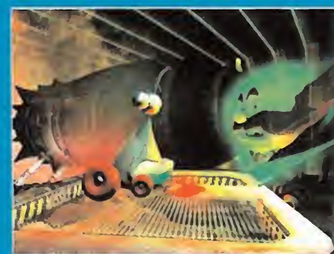




Con el motor gráfico que se ha utilizado se generan los movimientos de los personajes creados. Aquí se calculan los frames, se crean los cientos de posiciones y acciones desde todos los ángulos posibles y posteriormente, se testean para comprobar que nada puede fallar una vez se plasmen en el escenario final.

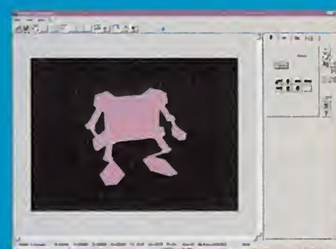
La secuencia de introducción

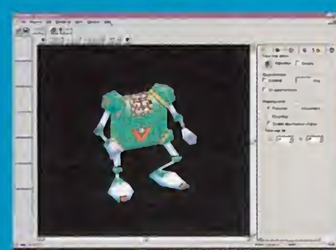


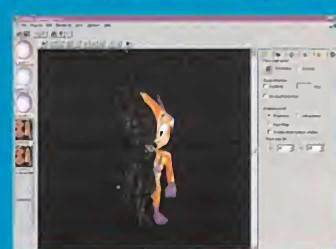


La secuencia introductoria del juego nos muestra el modo de presentación que tiene el Circo Espacial cada vez que llega a un planeta. Si bien es un tanto impactante, no podemos negar que es efectivo y capaz de llamar la atención de todos los nativos de ese mundo.

Creación de los personajes







Con el SkyMap, los diseñadores gráficos han creado todos y cada uno de los personajes y elementos de escenario que aparecen a lo largo y ancho de la aventura. Generados a partir de cientos de polígonos a los que posteriormente se les han añadido complejas texturas, cada uno de ellos tendrá todo tipo de detalles, desde el más evidente, hasta el más mínimo.

- Compañía: **YOSEMITE/SIERRA FX**
- Disponible: **PC CD**
- Género: **AVENTURA GRÁFICA/JDR**

Ya era hora de que una de las sagas más emblemáticas de la compañía Sierra retornara con renovadas fuerzas. El quinto capítulo de la serie «Hero's Quest», intenta dar el salto a la tercera dimensión, pero quedándose a medio camino. El objetivo, en cualquier caso, parece que se ha cumplido: dotar de una nueva perspectiva a un culebrón que cuentra con más de diez años de antigüedad. El nuevo capítulo se llama «Dragon Fire».







Procesador: Pentium166 MHz • RAM: 32 MB • Multijugador: No

TECNOLOGÍA:	**78**
ADICCIÓN:	**80**

Los personajes principales, las variadas subtareas, y los múltiples finales, alargan la vida del juego. Los combates son frustrantes, y el cursor no identifica los objetos útiles. Los textos en inglés dificultan la comprensión de la atractiva trama.

puntuación total **81**

Quest For Glory V Dragon Fire

El eslabón perdido

Lo mejor de disfrutar de series tan extensas como la que nos ocupa, es que permiten observar la evolución del género al que pertenecen. Los descoloridos gráficos en EGA y el tecleo de las órdenes de la primera parte, ha dado paso a una paleta SVGA con miles de colores, y una curiosa perspectiva pseudo3D.

«Quest for Glory V» presenta unos fondos estáticos renderizados por los que deambulan los personajes 3D. La novedad radica en que la cámara persigue al protagonista, produciendo un scroll del escenario cuando se desplaza, o un "zoom" cuando se aleja. La perspectiva obtenida es muy original, a costa de reducir el detalle de los paisajes, para no sobrecargar a la CPU con el mencionado movimiento del escenario.

El juego no acepta aceleración 3D, y aunque en una aventura no es necesario para aumentar la velocidad, sí serviría para suavizar un poco las texturas cuando los personajes se acercan a la cámara. Seguramente, la dificultad de mezclar scroll y zoom 2D con personajes 3D ha sido la causa de este "olvido".

Existen decenas de subterráneos y finales diferentes, en función del protagonista



Los dos dragones que aparecen en esta imagen son menos peligrosos de lo que parecen. Realmente sólo sirven para abrir la puerta de la grandiosa fortaleza.



La Isla de Marete dispone de muchas enclaves para visitar. Pero también hay que viajar a otras islas.

CUATRO EN UNO

«Quest for Glory» siempre ha sido una saga muy especial. De hecho, ningún otro programa se le parece. El esqueleto de un JDR, el corazón de una aventura gráfica, y los músculos de los juegos de lucha forman un cuerpo bastante equilibrado, que aporta una enorme variedad al programa.

Al principio, se puede elegir entre un guerrero, un mago, un ladrón y un paladín, cada uno de ellos dotado de unos atributos comunes,



Un hechizo de Protección y otro de Bola de Fuego han sido suficientes para poder acabar con los monstruos que nos acechaban.



El extraño ser que surca los aires de este inhóspito lugar es el mitológico caballo Pegaso. ¿Existirá alguna forma de atraparlo?



El espectacular escudo, y su correspondiente espada de luz, sólo pueden ser blandidos el Paladín.

«Quest for Glory V: Dragon Fire» pertenece a la escuela más clásica de aventuras de la casrismática compañía Sierra



Los combates contra las criaturas malvadas suelen ser encarnizados. Sólo uno quedará vivo...

como la fuerza, la inteligencia o la suerte, y otros específicos, como la magia, la acrobacia o el robo. Se dispone de 400 puntos para aumentar la habilidad, y es posible importar un protagonista de capítulos anteriores.
La elección del personaje es vital para el desarrollo de la trama, pues existen decenas de subtareas y finales diferentes. Por ejemplo, el paladín deberá encontrar el anillo de la Verdad, mientras que el objetivo secundario del ladrón será convertirse en Jefe de Ladrones. Hay hasta cuatro mujeres con las que casarse, siendo algunas de ellas más difíciles de "conquistar", según el protagonista elegido.
La forma de enfrentarse a los obstáculos comunes también es diferente. Ante un muro que se interpone en su camino, un ladrón deberá escalarlo; un mago puede levitar por encima, mientras que un guerrero abrirá un agujero con su maza. Los toques de JDR se mantienen durante todo el juego: hay que comprar comida, pociones, armas y escudos y dormir varias horas cada pocos días, además de combatir para aumentar los atributos. Los combates se realizan con el teclado, pues es posible esquivar, golpear de dos formas distintas, y defenderse. Entretenido, excepto cuando estammos lejos de la cámara.

ALGUNOS MATICES

Pese a que, internamente, «Quest for Glory V» funciona como un JDR, por fuera es una aventura gráfica. Para avanzar hay que examinar y recolectar objetos con los iconos de actuar y mirar, así como hablar con infinidad de personajes, todo acompañado por una excepcional banda sonora en de un mundo creíble.
Al empezar a buscar las primeras pistas, se vislumbran los dos puntos débiles: primero, el cursor no reconoce los objetos, lo que implica que hay que pinchar a ciegas hasta descubrirlos; y, segundo, los textos no han sido traducidos. Al parecer, todo lo que no huela a "gráficos en 3D en tiempo real" es discriminado por las distribuidoras.
Los acertijos presentan bastantes altibajos, mezclándose algunos fáciles con otros más complicados, pero son muy abundantes, divertidos, y están bien enlazados con la trama. Los últimos puntos negros son la brutal instalación (465 MB de espacio MÍNIMO requerido), y la eliminación del modo multijugador, prometido en un futuro parche.
«Quest for Glory V» ofrece lo que promete: una competente aventura al más puro estilo de la escuela clásica de Sierra, sesiones de diccionario incluidas. Los aficionados a este tipo de juegos encontrarán aquí lo que buscan, pues el detallado argumento, y la posibilidad de resolver múltiples acertijos, garantizan la diversión durante semanas.

J.A.P.

El dragón hechizado







Cada episodio de «Quest for Glory» está basado en una época diferente. El hilo central de este quinto capítulo es la mitología griega.
La isla de Marete, un paradisiaco enclave mediterráneo, ha vivido innumerables años de paz, tras la llegada del dragón. Un poderoso hechizo consiguió encadenar la voluntad del endriago a siete pilares esparcidos por la isla, y ahora duerme plácidamente en su guarida del Monte Draconis.
Pero su terrible despertar está cerca. Un malvado hechicero ha asesinado al Rey y ha comenzado a destruir los pilares, liberando una marea de monstruos. Para restablecer el orden, el Consejo del Pueblo requiere la ayuda de un héroe que supere el Torneo de Candidatos y devuelva el bienestar a la Isla Marete. Durante su ardua tarea, el valiente protagonista deberá visitar lugares tan atractivos como La Laguna de Sangre del Dragón, las Cimas de Pegaso, o la misteriosa Isla de la Hidra.

R.I.P. Sierra On-line



Sierra On-line, la legendaria compañía fundada en 1.979 por el matrimonio Williams, que ha dado éxitos tan importantes como las sagas «Space Quest», «Gabriel Knight», «King's Quest» o «Leisure Suit Larry», ha decidido cerrar sus puertas. Antes de que a algún aventurero le de un infarto de miocardio, conviene aclarar que sólo se trata de un traslado, pues la mayor parte de los programadores, como Roberta Williams, Jane Jensen o Al Lowe, creadores de las mencionadas y exitosas series, seguirán trabajando en la sede central de Bellevue, en Washington.
El cierre de las oficinas de Oakhurst tiene un gran componente nostálgico. En este monte aislado, famoso por aparecer en la presentación de los juegos, no sólo trabajaban, sino que también vivían más de 500 personas, muchas de ellas casadas entre si, conviviendo las 24 horas del día. Más de 150 han sido despedidas.
Todo comenzó hace un año, cuando Sierra On-line renació de sus cenizas, con éxitos del calibre de «Caesar III», «Half Life» o «King's Quest VIII». Hace unos meses fue adquirida, junto con Blizzard, por el grupo frances Havas, que cambió la marca de todo el emporio por la de SierraFX, y rebautizó a la empresa madre, Sierra On-Line, con el nombre de Yosemite. Ahora, todas las oficinas se han centralizado en Washington, lo que ha motivado el cierre de la legendaria comunidad del monte Oakhurst. Los más nostálgicos pueden contactar con los trabajadores de la vieja Sierra y agradecerles los servicios prestados en la página web www.roboto.com.



Punto de Mira

- Compañía: **EMPIRE/ DINAMIC MULTIMEDIA**
- Disponible: **PC CD**
- Género: **SIMULADOR AÉREO**

Por fin alguien del mundillo de los simuladores de vuelo de combate se ha acordado de que en España tenemos unas Fuerzas Aéreas, y que están bastante bien dotadas, siendo su estrella el F/A18 Hornet. Dinamic Multimedia, en estrecha colaboración con Empire y con Graphic Simulations, ha incluido, en el ya conocido simulador de vuelo «F/A-18 Korea», los camuflajes y los escuadrones de los aviones de las FF. AA. Españolas.







Procesador: Pentium 100 • RAM: 16 MB • Requiere aceleración 3D • Multijugador: Sí

TECNOLOGÍA:	70
ADICCIÓN:	86

Excelente participación española en un tema en el que nunca nos dejamos ver. La base de la hispanización es algo antigua. Buen manual y entrenador virtual: es ideal para los que se quieran iniciar.

puntuación total **81**

F/A-18 Korea Edición Especial FF.AA. Españolas

De España al cielo

Básicamente, el programa es el mismo que salió al mercado hace ya un tiempo, con los añadidos de un paquete nuevo de misiones editadas por Dinamic Multimedia. Cuenta con el aliciente de estar entero en español, no sólo los textos, sino también las comunicaciones, vídeos de entrenamiento, etc.

Por otro lado, el manual está enteramente traducido al castellano, y es una de las mejores piezas del juego; su formato –como un libro de texto– y la claridad en la explicación de los temas hacen de él un autentico libro de consulta, agradable de leer y, sobre todo, muy ilustrativo.

SUFICIENTE EN GRÁFICOS

Del «F/A18 Korea» original está todo. Los gráficos, los escenarios, las campañas... En este aspecto, tal vez la creación de esta versión especial para las FF. AA. Españolas debería haber incorporado un escenario diferente, ya que en Corea a los españoles no se nos ha perdido nada, salvo la posibilidad de hacer turismo. Evidentemente, un nuevo escenario son palabras mayores, por que implica casi hacer un juego nuevo. Aun así, podría haberse intentado y habernos dado la satisfacción de poder despegar desde la base de Rota, y aterrizar en Zaragoza, después de hacer unas prácticas de tiro en los Monegros. Pero en fin, esta posibilidad no existe, y no vamos a hablar de lo que podría haber sido y no es.



Las insignias que poseen las FF.AA. Españolas están perfectamente reflejadas.



Aunque la calidad gráfica es alta, se echa de menos mayor rigurosidad según los tiempos que corren.

"Camo Commander" facilita el cambio de los diseños 3Dfx de los colores y del camuflaje "Gris Fantasma"

Gráficamente el simulador no aporta ninguna novedad técnica con respecto al original. Solamente la posibilidad de poder ver los F18 con los camuflajes e insignias españolas es la única variante. El soporte para 3Dfx es bueno, y los terrenos y los efectos de luces están bien logrados. En cambio, los aviones y demás objetos dejan algo que desear. Pero es que este programa ya tiene una edad considerablemente alta, y en la actualidad estos aspectos gráficos han evolucionado muchísimo. Solamente nuestro avión está modelado de una manera exquisita; los demás, enemigos y aliados, son demasiado poligonales. Y aunque su modelado es bueno, después de ver juegos como «Falcon 4.0» o «Apache Longbow», o cualquiera de los de la Segunda Guerra Mundial que hay en el mercado, «F/A-18» se antoja algo pobre en este aspecto.

Las campañas del juego no son dinámicas, funcionan todas basándose en misiones enlatadas, y aunque éstas son bastante completas y equilibradas, no dejan de ser misiones enlatadas, siempre las mismas sin variabilidad en su desarrollo.

Por múltiples razones, «F/A-18» ya no es la estrella que fue en su momento, y hoy está



A pesar de contar ya con una edad avanzada, «F/A-18 Hornet» tiene carisma propio para perdurar.



La aviónica de los aviones representados en este programa –F/A-18 Hornet– está muy ajustada.



Los vídeos introductorios nos servirán para llegar a dominar a la perfección el vuelo del F/A-18.



Las diferentes vistas que nos permite elegir el juego hacen que se pueda disfrutar al máximo del aspecto real que tienen los aviones simulados en el mismo, no así los de los enemigos y demás elementos del escenario.

Poder ver los F/A-18 con los camuflajes e insignias españolas es la principal novedad de este simulador



Aunque no hay misiones dinámicas, el editor de misiones se encarga de alargar la vida del sim.

algo desfasado, pero el hecho de que por fin un simulador aéreo de combate se haya centrado en aviones españoles, y parte de esta novedad esté realizada por una empresa española de la calidad de Dinamic Multimedia, nos obliga –con todo el gustazo del mundo– a comentar qué es lo nuevo incorporado al simulador, ya que además es un producto de calidad y va a hacer que la afición crezca y sobre todo va a permitir a muchos profanos en nuestro mundillo poder iniciarse con agrado y facilidad.

MISIONES VARIADAS Y BIEN PLANTEADAS

Las nuevas misiones creadas para esta versión española son bastante buenas y muy bien plantadas. Insistimos en que la única duda que se nos plantea es que Corea queda bastante lejos para los aviones españoles, aunque la situación planteada por la OTAN no hace pensar que la idea sea descabellada, ya que al fin y al cabo España es parte de la OTAN y por lo tanto podría participar en todas las situaciones en las que la OTAN se viese involucrada.

La operación "Barrer el Polvo" ha sido creada por el Escuadrón 111, contiene 9 misiones rápidas y muy certeras, donde el apoyo OTAN es prácticamente nulo, y sólo dependemos de nuestros efectivos nacionales. Las misiones consisten en entrar en el territorio Norcoreano para poder desbaratar un abastecimiento de estupefacientes constante hacia Corea del Sur, y además evitar el posible uso de misiles balísticos con carga química, con lo cual tendremos que destruir varias estaciones industriales químicas, así como silos de misiles.

Además, uno de los puntos fuertes del «F/A-18 Korea» es su editor de misiones. Ya que no hay campañas dinámicas, al menos el editor de misiones nos permitirá alargar la vida del simulador en el disco duro, tanto como nuestra imaginación y habilidad en la creación de las misiones nos lo permita. Podremos complicar las cosas hasta el máximo si nos consideramos unos avezados y experimentados pilotos. El editor de misiones es bastante completo y, sobre un mapa de calidad, podremos crear o modificar las misiones a nuestro antojo, no sólo para nuestro grupo de vuelo, sino también para los aviones que acompañen la misiones, tanto amigos como enemigos. De igual manera, podremos colocar a nuestro gusto unidades antiaéreas, vehículos terrestres, barcos, edificios, puentes, etc., de manera que la edición está totalmente bajo nuestras manos. Si después de volar varias veces las misiones ya editadas, nos cansamos, podremos editar las nuestras y aumentar las posibilidades de este juego hasta el infinito, aunque eso sí, sin campañas ni misiones dinámicas. El editor es algo complejo en su manejo, pero el manual explica claramente cómo usarlo, con lo cual con un poco de paciencia al principio, no habrá ningún problema para sacarle el máximo partido. Además, su concepto llega a ser bastante intuitivo, y para los que ya hayan probado la edición de misiones, enseguida podrán crear las suyas propias.

CON CALIDAD Y DE LA CASA

Sólo decir que «F/A-18 Korea. Edición especial FF.AA. Españolas» es un simulador con una pizca de creación española debería ser suficiente para levantar la curiosidad de los aficionados y probarlo. Para el que se precie de tener una buena colección de simuladores de vuelo, y si no tenía el original «F/A18 Korea», ésta es una buena ocasión para comprar un producto de la tierra. Además de la calidad del juego, está el aliciente de que todo esta traducido al castellano.

Como simulador, suponemos que los que estén volando con «Falcon 4.0» o con «F15» tal vez este sim no les llene lo suficiente, y se les quede corto. En cambio, para los múltiples lectores que se están pensando en meter al mundillo de los aviones virtuales, seguramente «F/A18 Korea. Edición Especial de las FF.AA Españolas» sea la mejor opción para aprender: buen manual, excelentes vídeos de entrenamiento donde se explican todas las tácticas al completo y con todo detalle, y donde lo importante es pilotar, pues aquí se han olvidado del dinamismo y de la lata de la carga de estrategia de otros programas.

G. "SHARKY" C.

Camuflajes para todos los gustos



Una de las principales novedades que posee «F/A18 Korea FF.AA. Españolas» es una pequeña aplicación de tremenda utilidad: es un editor de camuflajes. Este programa es una utilidad válida para completar las posibilidades de simulación del «FA-18 Korea». "Camo Commander" facilita el cambio de los diseños 3DFX de los colores y del camuflaje "Ghost Gray" por otros esquemas de camuflajes utilizados por las unidades y fuerzas aéreas de otras naciones.

Hay unas 20 posibilidades diferentes, desde las fuerzas aéreas tailandesas, hasta los diversos escuadrones españoles. Podremos volar con los F18 españoles del Ala 12, del Grupo 15 o del Grupo 21, además de los editados por el Escuadrón 111 con su logotipo en los timones, y el espectacular dibujo de las alas. Además, disfrutaremos de varios camuflajes americanos, tan espectaculares como los Aggressor del desierto, algunos de ellos incorporando los camuflajes soviéticos de los Su-27 y los Mig-29. Esta aplicación es también bastante cómoda a la hora de jugar en red, ya que la distinción de los camuflajes nos permitiera identificar los aviones del equipo contrario.

Castellano como idioma oficial

De agradecer es también el poder disfrutar de nuestra lengua en todo el juego, desde el manual, pasando por los vídeos, hasta las comunicaciones entre los aviones de un mismo grupo. Las comunicaciones entre los wingman y el líder son correctas. Se echa de menos que al dar una orden lo único que se escuche sea la respuesta del wingman, y no también la orden del líder. Por lo menos las comunicaciones son buenas en su definición, y concepto. Es decir, se pueden dar las órdenes más necesarias durante el vuelo y el combate, así como las de formación. Además, podremos solicitar permisos y comunicaciones con las torres de control y centros de operaciones, aunque las son escasas en variedad. Comparado con sims como «F22 ADF», «Falcon 4.0», «Apache Longbow» o «F15», el «F/A18 Korea» se queda muy corto en las comunicaciones. Eso sí, al menos están en castellano, y al fin los que tienen problemas con el inglés han encontrado otro simulador donde el español es el idioma oficial.

Compañía: **PYROTECHNIX/SIERRA**
Disponible: **PC CD**
Género: **JDR**

Si os dijera que, allá por 1.994, se publicó «Betrayal at Krondor», que, por cierto, tuvo un enorme éxito hasta el punto de convertirse en clásico, seguro que deduciriais que el juego que comentamos ahora tiene algo que ver con él. En efecto, no puede haber otra mejor presentación para «Return to Krondor» que citar a su predecesor.







Procesador: Pentium 166 MHz • RAM: 24 MB • Tarjeta 3D: No (se recomienda) • Multijugador: No

TECNOLOGÍA:	90
ADICCIÓN:	91

La línea argumental tiene mucha calidad, abunda en sorpresas y cuenta con subtramas. La "realización" del juego es muy original, auque requiere algún tiempo para acostumbrarse. Las conversaciones con NPCs están en inglés sin subtítulos, lo que puede ser una dificultad para el no bilingüe.

puntuación

total **81**



Return to Krondor

Nuevas aventuras

Como el primero, el argumento del juego está creado por Raymond E. Feist, escritor de profesión y que vuelca su capacidad de creación en estos juegos, lo que les da una gran fortaleza argumental. En concreto, los problemas a que nos habremos de enfrentar tienen, al parecer, su origen en el naufragio del barco de la iglesia Ishapian, que se llevó al fondo del mar la Lágrima de los Dioses. La causa del naufragio no fue otra que el abordaje por parte de unos piratas, uno de los cuales tenía interés por la preciada reliquia.

Así las cosas, el juego comienza con la llegada de una hermosa hechicera, Jazhara, a Krondor. Ella se unirá a nuestro personaje, Squire James, en una aventura en la que nos aguardan muchas sorpresas; otros héroes se irán incorporando al grupo en momentos posteriores. El argumento se estructura mediante sucesivos capítulos, de forma similar a una novela, lo que en ningún caso supone una merma en las posibles acciones a realizar.

KRONDOR Y ALREDEDORES

Al comienzo, nos encarnamos en el citado Squire, lo que ya indica que no se permite la generación de personajes, lo cual es una pena. Es perfectamente compatible la generación de personaje con la estructura de capítulos, aunque pueda no parecerlo, como lo prueba «Baldur's Gate». Lo único que se puede configurar es si queremos que la actuación de nuestro héroe sea más basada en combate físico o mágico, o si deseamos ambos ingredientes de forma equilibrada.



Las barriadas de Krondor presentan muy curiosas construcciones, con habitantes inesperados.



La magia puede llegar a jugar un papel decisivo en cualquier combate que afrontemos.

La perspectiva en que se desarrolla «Return to Krondor» es 3D. Según se muevan los personajes, el punto desde el cual se les mira varía, de la misma forma que si hubiera varias cámaras en determinados puntos del escenario. El sistema resulta incómodo al principio, ya que te pierdes continuamente, pero con un poco de manejo, resulta muy efectivo y espectacular, permitiendo hasta encuadres artísticos, o los más adecuados para cada momento del juego. Este aspecto es muy original e innovador y proporciona al desarrollo del juego una riqueza visual inusitada.

Las formas del cursor permiten una completa interacción con el entorno utilizando únicamente el botón izquierdo del ratón

Para dar órdenes a nuestros personajes basta pulsar el ratón sobre el lugar, objeto o persona sobre el que queramos que actúen. Si se puede hacer algo, el cursor cambia de forma; al pulsarlo, haremos lo indicado por dicha forma. El cursor tiene varias formas: ojo –examinar o abrir cosas–, boca –hablar con personajes– y formas que indican combate.



La aventura va a estar plagada de acontencimientos imprevistos, para desgracia de todos los tranquilos habitantes de Krondor.



La espléndida mujer de rojo va a ser imprescincible en nuestra cuadrilla.



El lujo y el boato no estarán ajenos a nuestro devenir, incluso con alfombras a nuestros pies.

Los combates se desarrollan por turnos, permitiendo un excelente control de los héroes, y al tiempo sin interrumpir en modo alguno la acción, están perfectamente imbricados en ella. Por cierto, son de gran calidad los movimientos con las distintas armas de cada contendiente, así como los lanzamientos de hechizos. El sistema de magia no presenta grandes novedades: hay seis Paths de magia con sus correspondientes hechizos. Cada uno de ellos consume un cierto número de puntos de magia, que se reponen mediante descanso. Como novedad, «Return to Krondor» incorpora la posibilidad de actuar como alquimista y fabricar pociones, usando los instrumentos y componentes adecuados.

El diálogo con los NPCs es conceptual: no elegimos una frase concreta para hablar, sino solamente la línea de nuestro discurso

El arte de desarmar trampas





En la mayoría de los JDRs, los cofres y puertas que encontramos cerrados suelen tener una trampa esperándonos pacientemente. La forma de evitarla y acceder a sus anhelados contenidos es utilizar a algún personaje con la habilidad de desarmar trampas. Hecho esto, el juego decide, en función de la habilidad del héroe, si el cofre o puerta se abren o no. Eso es todo.

Pues bien, «Return to Krondor» va más allá y, si bien permite funcionar de la forma dicha, es más interesante la forma no aleatoria, en que, de alguna forma, se combina la habilidad del héroe con la del jugador. Para ello, contamos con cinco herramientas, a saber: una sonda, un trinquete, una cuchilla, una palanca y una ganzúa, que vienen en el kit que se proporciona a nuestro héroe.

Cada cofre o puerta tiene un mecanismo compuesto por tres dispositivos, que conjuntamente pueden disparar la trampa. Lo primero es identificar la trampa, para lo que habremos de sondear los tres dispositivos que la componen. Hecho esto, toca desactivar cada uno de los dispositivos identificados, para lo que habremos de usar el trinquete, la cuchilla y la palanca. Si conseguimos desactivar los tres, podremos aplicar la ganzúa a la cerradura y conseguir el codiciado tesoro.

Para tener éxito en cualquiera de las acciones citadas hay que conseguir parar una especie de péndulo entre dos marcas determinadas. La velocidad del péndulo y el espacio entre las marcas dependen de la habilidad del héroe y de la herramienta que se esté usando. Si no se consigue parar el péndulo en el espacio asignado, lo probable es que la trampa se dispare, aunque puede que tengamos una segunda oportunidad. Finalmente, hay que tener en cuenta que para cada tipo de dispositivo puede ser más eficaz una herramienta u otra.

Estupenda idea ésta que nos ofrecen los creadores de «Return to Krondor».

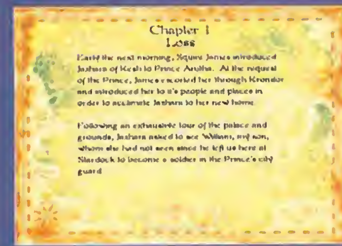
HABILIDADES CURIOSAS

No obstante la carencia de un sistema de generación de personajes, estos se caracterizan por diversos aspectos. El más destacable es el de las habilidades, que pueden tener hasta 100 puntos. Entre ellas se recogen las referentes al manejo de armas, Paths de magia y otras como Examinar, Analizar, Esconderse, Desarmar Trampa... Cuando uno de los héroes sube de nivel, se le otorgan 100 puntos que distribuir entre las citadas habilidades.

Los gráficos, tanto de personajes como de escenarios, son bastante buenos, quedando realzados por el juego de encuadres citado. La música y los diálogos están perfectos y, una vez más, resultan básicos para dar ambientación a la aventura. Una advertencia desgraciada: las conversaciones con NPCs no han sido traducidas al español, por lo que debereis tener buen oído para el inglés; además, es imprescindible entenderlos para poder enterarse de qué va el juego. Tampoco hemos encontrado posibilidad de poner subtítulos. Fuera de este "importante", al menos en España, problema, «Return to Krondor» es un JDR excelente que nos absorberá en su historia mediante técnicas de cine.

Ferhergón

La estructura capitular



Una de las caracteristicas diferenciales de «Return to Krondor» es su desarrollo novelado, mediante una estructura de capítulos, que lo acerca al trabajo típico de su creador Raymond E. Feist, escritor de novelas fantásticas. Con dicha estructura se trata, por tanto, de aproximar ambos conceptos narrativos: el juego de rol y la novela.

Así, «Return to Krondor» consta de once capítulos. Al principio de cada uno de ellos, se nos cuenta una pequeña introducción/recapitulación sobre lo que llevamos jugado, de forma que se establezca algún nexo entre lo ocurrido y lo que nos va a suceder. Cada capítulo está definido por un objetivo que hemos de cumplir, y que forma parte de la trama principal. Junto a éste, existen otras tareas secundarias que nuestros héroes pueden tratar de abordar. Una vez cumplido ese objetivo, termina el capítulo y comienza el siguiente.

Por ejemplo, en el capítulo 1 el objetivo es capturar a un grupo de tipos que han asaltado cierto edificio de Krondor. Si bien esto parece bastante directo, la investigación transcurre por cauces menos obvios. Sin embargo, si tenemos ganas y tiempo de separarnos de este objetivo, unos niños nos lo agredecerán mucho, ya que su único hogar está siendo devorado por las llamas.

Volviendo sobre el uso de la estructura capitular, hay que decir que tal vez el primer juego de rol en utilizarla fue, precisamente, la primera parte del que ahora nos ocupa: «Betrayal at Krondor». No debió de dar mal resultado, si tenemos en cuenta el gran éxito de dicho juego. Otros ilustres programas relativamente recientes y que usan una estructura similar son «La Sombra sobre Riva» y «Baldur's Gate».

La clave para que este sistema tenga éxito es, en nuestra modesta opinión, que no se restrinja la libertad de cada jugador para someterlo a capítulos, es decir, que estos fluyan de acuerdo a las acciones del jugador, y no al revés.



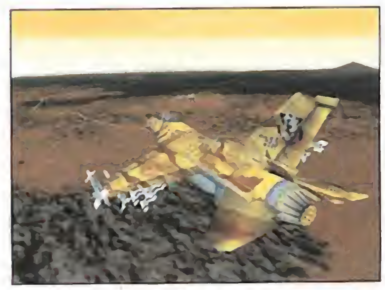
Compañía: **GENERAL SIMULATIONS INC/VIE**

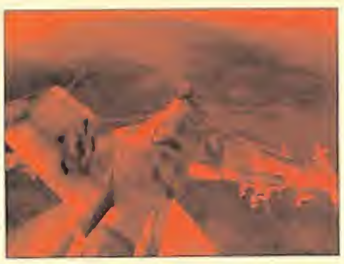
Disponible: **PC CD**

Género: **SIMULADOR AÉREO**

El F-16 es uno de los aviones más numerosos y presentes en fuerzas aéreas de todo el mundo y uno de los que más simuladores de vuelo ha inspirado en formato PC. Esta vez el reto de General Simulations Incorporated ha sido el de realizar un simulador comprometido entre realismo y jugabilidad, para lo cual cuenta con un prestigio adquirido en el desarrollo de simulaciones usadas en diversas fuerzas aéreas.









F-16 Agressor

Mercenarios en el cielo

En «F-16 Agressor» nuestro objetivo no será el de cumplir órdenes de nuestros superiores, sino que formamos parte de un grupo mercenario que puede operar en cualquier parte del globo. Por esta razón nuestra misión tendrá siempre un carácter clandestino y el éxito de la misma tendrá una generosa compensación económica necesaria para costear los gastos de nuestro ejército.

Más allá de esto, el programa viene a ser bastante convencional e incluso demasiado conservador. Esto se nota en la sencillez de su estructura donde encontramos pocos modos de juego –acción instantánea, entrenamiento, multijugador y campañas–, cuyo desarrollo es secuencial desde la primera hasta la última de las cuarenta misiones que las componen y que ya están predeterminadas. Ubicadas en Marruecos, Etiopía, Kenia y Tanzania en el Rift Valley, y finalmente la isla de Madagascar, deberemos realizar misiones que abarcan objetivos de todo tipo, pero donde se hecha de menos la presencia de un entorno bélico realista. Es decir, nuestro avión está solo y nuestra base es una pista avanzada que compartimos con algunos aviones de apoyo. En cuanto a las misiones de entrenamiento contamos con el asesoramiento de un comandante que nos indicará cada operación pero, sorprendentemente, tan sólo consta de cinco misiones, lo que revela que la complejidad no va a ser una característica presente.



Al observar al piloto desde fuera de la cabina se puede apreciar el movimiento de su cabeza, según el objetivo al que esté apuntando.



A lo largo de las diferentes misiones de «F-16 Agressor» tendremos que realizar numerosas tareas de bombardeo en todas sus técnicas.

PILOTAR EN UN JUGUETE

A pesar de que últimamente el realismo y la autencicidad del avión simulado en programas como «Falcon 4.0» estaba ganando muchísimo terreno, en esta ocasión la balanza se inclina claramente por la jugabilidad. El resultado es un simulador cuyos controles han sido simplificados al máximo para facilitar su juego, de modo que resulte asequible hasta para un principiante; en definitiva, un programa con más juego y menos simulador que sus contemporáneos. No obstante, en la recreación del modelo de vuelo, así como la del sistema de control por cable (Fly-By-Wire), se ha utilizado gran documentación y la utilización de un modelo básico, de uno ya probado en simuladores militares e, incluso, con la evaluación del programa por responsables de fuerzas aéreas estadounidenses.

> Aunque no interviene en la calidad del juego, es de agradecer la documentación que se da en el manual sobre la historia del F-16

Por otra parte, el nivel de interacción de un simulador de vuelo, y por tanto el realismo, está siempre muy relacionado con la fidelidad de los instrumentos, combate, etc., y por

Procesador: Pentium 133 MHz • RAM: 32 MB • Multijugador: Sí (red local, modem, serie, Internet)

TECNOLOGÍA:	65
ADICCIÓN:	72

puntuación

Carece de toda profundidad en la instrumentación. Los gráficos son efectistas, y están muy detallados en el modelo del F-16, pero resultan más caricaturescos que realistas. Sus virtudes son la acción y la sencillez de manejo.

total 68



Como en los cazas de la Segunda Guerra Mundial, el F-16 está decorado con una gran boca de tiburón que le da un aspecto intimidatorio.



Esta vez no sólo tendremos en nuestro punto de mira aviones de origen soviético; a veces debemos medir nuestras fuerzas contra otro F-16 o un F-15.



El combate cerrado presenta una dificultad muy acentuada, ya que las maniobras de los enemigos son muy agresivas y precisas, buscando nuestras seis.



Quizás el nivel de detalle gráfico que se ha aplicado en los modelos del armamento sea el más alto visto hasta ahora, pero no ocurre lo mismo con su comportamiento, el cual se ha exagerado notablemente.

Poco usual tanto en su concepto como en su argumento, aunque no es la primera vez que tenemos que hacer el papel de mercenarios

eso esta característica requiere una compleja representación de la cabina del piloto. En «F-16 Agressor» en la instrumentación de la cabina del piloto pueden encontrarse muchas de las tareas que un piloto real debiera realizar, reducidas o automatizadas. No es que se hayan inventado nada, pero sí faltan muchos de los sistemas que el avión posee en la realidad. A pesar de contar con una cabina virtual donde podemos mirar en cualquier dirección dentro del ángulo de visión de un piloto, carece de funcionalidad, y no es posible manipular los mandos "pinchando" sobre ellos.

DIBUJOS ANIMADOS EN 3D

Aparte de todo lo comentado, los gráficos son quizá el aspecto más importante de un simulador de vuelo, y en «F-16 Agressor» pueden encontrarse muy buenos detalles, sobre todo en el modelado del F-16 y de su armamento. En efectos de iluminación y en la representación del terreno la calidad decae, revelándose cierto retraso con otros programas que llevan incluso meses en la calle. En cuanto al terreno conviene decir que es poco convincente y monótono, y los modelos 3D dentro del entorno no parece que se vean afectados por los cambios de iluminación, resultando en general detallistas, pero muy artificiales.

Si hay algo que pueda definir a «F-16 Agressor» es su sencillez, lo que puede resultar interesante a un recién iniciado, pero poco satisfactorio para un experto. Cabe destacar que las misiones son divertidas, habiéndose puesto mucho énfasis en la jugabilidad, y no requieren interminables minutos al volar entre puntos de ruta. También acepta aceleración gráfica 3D –no obligatoria– y funciona en un equipo no demasiado potente.

S.T.M.

Operación Catch Dragon

Esta operación pretende asestar un duro golpe a la organización mafiosa del tirano Maldonado, desencadenando la escalada de violencia que éste iniciará como represalia en diversos países, por lo que estos podrán contar con nuestros servicios a la hora de combatirlo. Sin portar bandera de ningún país, nuestra labor deberá llevarse a cabo de forma clandestina, teniendo además que financiar los costes de las operaciones cobrando nuestros honorarios a los países que nos soliciten. Como mercenario, el motivo de nuestro combate tiene como fin engordar nuestras arcas haciéndonos cargo de misiones comprometidas o que desbordan la capacidad de un país. Seguro que aquellos de vosotros que podáis recordar el famoso «Strike Commander» encontráis numerosas similitudes con el planteamiento de «F-16 Agressor».









Pocas exigencias



Una de las mejores cualidades de «F-16 Agressor» es que no necesita un equipo extremadamente potente para que funcione de manera fluida. Si disponemos de un PC con un procesador Pentium a 90 MHz su calidad gráfica se mantiene a un nivel más que aceptable. Por el contrario, si el hardware no te preocupa, es capaz de soportar resoluciones de hasta 1.280x1.024 píxeles utilizando 32 bit de color. No se le puede negar la flexibilidad.

Dentro de la carlinga





En «F-16 Agressor» disponemos de una cabina virtual, al menos en lo que a visualización se refiere, donde podemos mirar en cualquier dirección dentro del angulo visual del que dispone un piloto en un F16. Su recorrido es muy fluido, ya que puede realizarse con el ratón, y siempre nos devolverá a la posición por defecto orientada mirando a través del HUD; además, podemos hacerlo con el botón hat –el que tiene forma de seta– si nuestro joystick dispone del mismo. No se ha incluido la opción Padlock view, es decir, una vista de seguimiento del objetivo y tampoco es posible interactuar con los mandos y botones de la cabina, aunque sí es posible visualizar los datos de los instrumentos de vuelo y pantallas multifunción. También se puede hacer transparente. Los diferentes modos del HUD, como Aire-Aire, Aire-Tierra, Navegación e ILS, han sido contemplados con acierto, pero de nuevo simplificando su funcionamiento.

Punto de Mira

- Compañía: **DYNAMIX/SIERRA**
- Disponible: **PC CD**
- Género: **SIMULADOR**



La documentación sobre los más importantes caballeros aéreos de la época nos traslada a un tiempo donde la victoria dependía, casi exclusivamente, de la pericia del piloto



Procesador: Pentium 166 MHz • RAM: 32 MB • Tarjeta 3D: No (Se recomienda) • Multijugador: Sí (Internet)

TECNOLOGÍA:	92
ADICCIÓN:	85

Emular a Manfred Von Richthofen (Barón Rojo) es siempre un atractivo, sobre todo teniendo en cuenta la completa documentación que ofrece el programa. Los gráficos resultan pobres y poco detallados. La opción multijugador se solventa mediante la conexión a Internet con un servidor dedicado, pero curiosamente, no soporta ésta en red local o por medio de cable serie.

puntuación total **66**



Fue en la Primera Guerra Mundial cuando la aviación militar se reveló como un arma potencial. En aquella época apenas eran un esqueleto de madera revestido con tela, portando una ametralladora de pequeño calibre.



En los duelos de combate aéreo no resultaba sencillo en absoluto apuntar al enemigo, puesto que tan sólo se contaba con la habilidad del piloto.



Manfred von Richthofen es el protagonista de «Red Baron 3D», quizás el más famoso y legendario piloto militar en la historia de la aviación.

Red Baron 3D

Duelos sobre la vieja Europa

Últimamente se da mucho la aparición de simuladores de vuelo para aviones de combate de época donde hemos de prescindir de la alta tecnología militar. Pero los aviones de la Primera Guerra Mundial, cuna de la aviación militar, siguen sin contar con una presencia muy numerosa en este género. Sólo unos pocos títulos se han atrevido a simular biplanos de la Gran Guerra con cierta seriedad. En su momento, «Red Baron» fue de los mejores, permitiéndonos participar en duelos de combate aéreo donde aparecián hasta cuarenta auténticos aviones de época de los que podíamos pilotar hasta veintidós. También disponíamos de una serie de opciones con las que modificar a nuestro gusto todos los factores de dificultad, entre los que se encontraba una inteligencia artificial notable. Dentro de la estructura de «Red Baron» podíamos construir misiones gracias al completo editor que incluía o bien participar en los modos campaña o misión simple.

Ahora, gráficamente, «Red Baron 3D» incorpora ciertas mejoras que logran renovar, en parte, la apariencia gráfica del programa sin la cual se encuentra desfasada hoy día. Una de las que más llama la atención es la de cabina semi-transparente cuya utilidad vendría a ser similar a la de una vista frontal, sólo con los datos del HUD, en un simulador basado en un avión moderno. Lógicamente contará con aceleración gráfica 3D, pero no por ello se han rediseñado los gráficos de cabina, ni apenas lo demás, por lo que el resultado es algo pobre en comparación con la tónica actual. El terreno se ha detallado levemente con árboles y matorrales mediante el uso de texturas planas que logran incrementar la sensación de proximidad del suelo sin más. Existen también algunos pocos efectos posibles gracias a la aceleración gráfica en el cielo que ofrece nubes en movimiento y efectos de niebla. En general, el uso de texturas permite representar humo, explosiones o fuego antiaéreo y dotar de mayor detalle los modelos de los aviones y estructuras. Pero es en la opción multijugador donde Dynamix ha procurado incrementar sustancialmente las posibilidades del programa. Mediante la conexión a Internet podemos participar en batallas aéreas masivas, siempre y cuando la factura de teléfono no nos quite el sueño. Sierra ha creado para ello un sitio en Internet que proveerá a los usuarios de «Red Baron 3D» de un servidor donde se representará un conflicto aéreo en los márgenes de la Primera Guerra Mundial donde podrán llegar a participar múltiples usuarios.



Con la opción de visualizar la cabina semitransparente se puede obtener una privilegiada visibilidad sin renunciar a la lectura de los instrumentos.

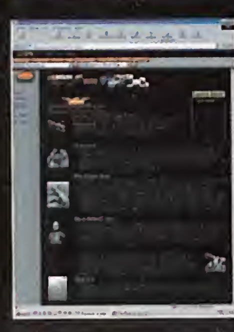
S.T.M.



ENTRAR CON BUEN PIE

La famosa figura del conocido aeroplano que perteneció al Barón Rojo se reveló en su época como una formidable máquina y aún hoy en día se conservan algunos ejemplares de réplica. De hecho, el desarrollo aeronaútico de Alemania fue notablemente superior al de los países aliados, tanto que en el frente aéreo los alemanes obtuvieron una victoria parcial de la guerra. En el programa tenemos la posibilidad de llegar a pilotar el fokker si demostramos ser lo suficientemente expertos para merecerlo.

Dogfight en Internet



Para disfrutar de una de las incorporaciones más significativas de «Red Baron» en esta nueva edición podemos internarnos en la página de World Opponent Air Corps (www.won.net) donde tenemos la posibilidad de establecer partidas multijugador y auténticos duelos de combate aéreo con sabor añejo.

Además, en esta página que Dynamix pone a nuestra disposición tendremos acceso a parches de actualización y diversa información sobre el programa, su protagonista, el Baron Manfred Von Richthofen, y la historia de la aviación militar en la Gran Guerra.

- Compañía: **SILICON DREAMS/ EIDOS**
- Disponible: **PC CD, PlayStation**
- V. Comentada: **PC CD**
- Género: **DEPORTIVO**

Sucede con poca frecuencia, pero de vez en cuando llega, sin armar demasiado jaleo, un juego que termina por convertirse en el rey del género. Es el caso de «World League Soccer 99». Todo indicaba que nada haría frente ante el éxito de «FIFA 99», pero el revolucionario engine 3D otorga al jugador un 100% de libertad de movimiento, con una dinámica del balón tan real que engancha desde el principio.







Procesador: Pentium 90 • RAM: 16 MB • Requiere tarjeta aceleradora 3D • Multijugador: No

TECNOLOGÍA:	89
ADICCIÓN:	93

La simbiosis entre entorno 3D, modelos poligonales y dinámica del balón es perfecta. Es tan adictivo que da rabia la ausencia de modos multijugador en conexión. El motor gráfico está preparado para los procesadores más potentes.

puntuación total 87

Michael Owen's World League Soccer 99

Fútbol auténtico

Con el patrocinio de Michael Owen, la joven estrella del Liverpool, Silicon Dreams y Eidos nos han sorprendido con un juego de fútbol que por primera vez hace justicia a este deporte capturando toda su espectacularidad gracias a que las animaciones y el movimiento del balón cambian el habitual esquematismo y rigidez de las rutinas demasiado evidentes por una acción en tiempo real llena de realismo que nos permite hacer de todo, pero con la dificultad propia del fútbol. No queremos dar a entender con esto que la interfaz de control sea complicada, en realidad es todo lo contrario, pero como el balón no cae justo a los pies de los jugadores, sino que responde a la dirección y fuerza de los pases y tiros, acertar depende en exclusiva de nosotros, y no de cálculos previos del engine. Es un sistema al que cuesta un poco habituarse, pero que se consigue dominar.



El lanzamiento de faltas es uno de los puntos en los que se nota la extrema realidad que se ha querido reflejar en «WLS99», pero siempre sin perjudicar en exceso a la jugabilidad, eso sí.

MUY REAL

Para los impetuosos que prefieren jugar al estilo futbolín se puede ajustar la velocidad de juego al máximo, pero si de verdad queréis jugar al fútbol como debe ser en un terreno de más de cien metros, hay que reducir este valor para que las reacciones de los jugadores y sus carreras se ajusten a la realidad. Un buen mando de control es muy importante para no pifiar cada balón; el tiempo de pulsación determina la potencia y el post-efecto la altura y rosca. Como los regates no son nada fáciles de hacer en el fútbol real, no se ha querido obviar este arte con una simple pulsación de una tecla, y los mejores dribblings se realizan con combinaciones al estilo de los

El engine utilizado para crear «WLS 99» es realmente potente



Con chips gráficos como el Riva TNT se puede jugar a resoluciones de 1280x1024 a 60 fps.





Los efectos de luz y el sombreado sobre el césped reflejan a la perfección el diseño de los múltiples estadios que contiene.

Incluso a Valdano se le acabarían los adjetivos para describir el realismo de «WL Soccer 99»



El movimiento de las redes es extraordinario, el mejor que hemos visto en el género. Merece la pena marcar sólo por verlo.



Una de las claves del dinamismo de «WLS 99» es que los jugadores han sido metidos en el entorno con total naturalidad. No están pegados, vamos.



Para poder hacer florituras sobre el césped de los estadios es bastante aconsejable hacerse con un buen pad para controlar a nuestros jugadores.



Todos los movimientos de los jugadores tienen una representación casi fiel a la realidad, y ello ha sido posible gracias al gran trabajo de programación.

juegos de lucha. Se pueden destacar casi todas las jugadas, pero los despejes/remates de cabeza, las tijeras y las chilenas son placer de dioses para los amantes del fútbol al más alto nivel profesional.

La clave del dinamismo de juego de «World League Soccer 99» está en la tecnología de animación e inserción de los modelos poligonales de los jugadores en el entorno 3D. La base del trabajo posterior con los frames se obtiene mediante Motion Capture, pero lo exclusivo del método empleado por los programadores radica en que han logrado una unión perfecta entre los jugadores y su entorno. Al igual que el movimiento del balón, los futbolistas rebosan realismo porque no están pegados sobre el césped o en otra dimensión dentro del escenario 3D, pertenecen en sí mismos al terreno de juego. Se podrían pedir más animaciones o una mayor depuración en algunas algo raquíticas como las carreras o las entradas a ras de suelo, pero se pasan por alto estas leves deficiencias en el momento de empezar a jugar.

Durante el partido, hay tres cámaras –de banda, isonométrica y de fondo– que pueden colocarse a diferente altura y con distintos niveles de zoom. Como incluso en el encuadre más alejado y abierto es imposible ver todo el terreno de juego, echarle un vistazo al radar –muy legible y bien integrado para no entorpecer la visión– es imprescindible para los pases largos. Cuando hay un gol, se pita un fuera de juego o se produce una jugada destacable, se activa la repetición automática a cámara lenta y se dan varias tomas con unos ángulos alucinantes. Para regocijarse a posteriori, cámara libre que podréis colocar a vuestro antojo, avance cuadro a cuadro, grabación en el disco duro y todo lo que podría desear un adicto a presumir ante sí mismo o ante los amigos.

ESTO ES FÚTBOL

El editor de tácticas es muy completo; planteamiento, posición individual de cada jugador, tipo de marcaje en zona o al hombre, defensa y mediocentro en línea o con pivote, etc. Todos los recursos de la estrategia se trasladan al terreno de juego gracias a la sobresaliente IA, que ha demostrado soluciones tan ingeniosas como los defensas que reculan, los jugadores cubriendo los palos, o el retraso de un mediocentro si un defensa sube al ataque. Los datos de los más de 200 equipos incluidos pertenecen a la temporada pasada, pero podemos adaptarlos sin problemas. Dentro de la escasa variación de efectos de sonido a la que puede dar lugar un partido de fútbol, la atmósfera del estadio es de afición de primera, y la optimización para tarjetas con efecto surround recrea un intenso entorno acústico. A «World League Soccer 99» sólo le han faltado las opciones multijugador entre dos o más ordenadores, un ligero despiste que no enturbia en absoluto el juego de fútbol más adictivo, vibrante y realista que ha pasado por nuestras manos.

A.T.I.

¿Quién es Michael Owen?

Eidos firmó un acuerdo con Michael Owen para promocionar y dar nombre a su juego. Pero, ¿sabemos quién ese tal Owen? Pues bien, para todos aquellos que no sepáis nada de este jugador, os diremos que fue una de las revelaciones del pasado mundial de fútbol, en el que destacó por su rapidez, coordinación de movimientos y potencia de tiro, además de la extremada visión de gol que tiene el muchacho. Pero no se quedó en eso su participación, ya que en el equipo que milita actualmente –Liverpool– está considerado como el mejor delantero, y no sólo del Liverpool F.C., sino de toda la liga inglesa. Todo un monstruo del balón con tan sólo veinte añitos.



El secreto del éxito





Los chicos de Silicon Dreams utilizaron varias ténicas conocidas, y otras no tanto, para dotar al juego de una calidad, en cuanto a gráficos y animaciones, fuera de lo corriente.

En el aspecto gráfico, utilizaron un nuevo sistema –Skeletal System– que permite usar un sólo esqueleto para todos los jugadores, en el cual se introducen mínimas modificaciones para adaptarlos a los aspectos reales de los jugadores que aparecen en «World League Soccer 99». Con ello lo que se consigue es que la animación sea la misma para distintos modelos de jugadores, lo que hace que, en total, la animación tenga más de 1.500 frames, y supone una animación bestial para el juego.

Para la animación se utilizó el conocido sistema de Motion Capture para capturar todos los movimientos de Michael Owen y adaptarlos a todos los jugadores que aparecen en el juego, modificando después las texturas para adaptarlas al aspecto físico de cada uno, utilizando para ello texture mapping, para ofrecer una apariencia lo más real posible.

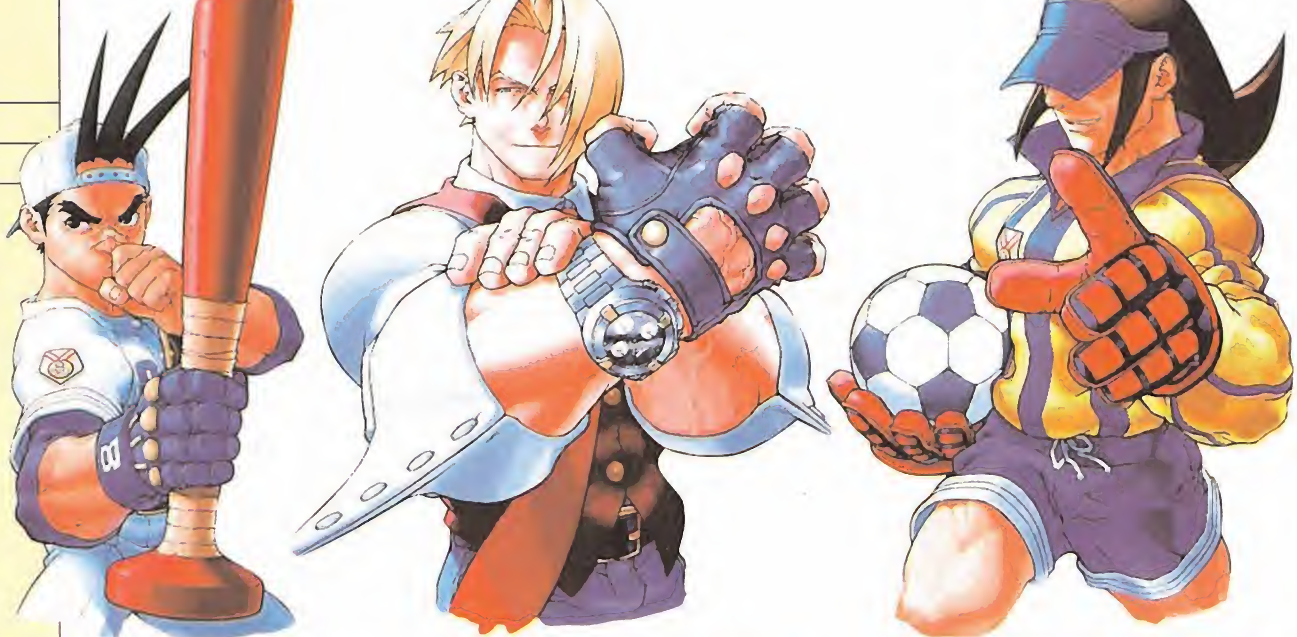




Punto de Mira

- Compañía: **CAPCOM/VIE**
- Disponible: **PLAYSTATION**
- Género: **ARCADE**

En todos los colegios se forman bandas de alumnos que, en ocasiones, llegan a enfrentarse con las de otras instituciones; hasta ahí el problema no es muy grave. Pero, ¿qué pasaría si los integrantes de dichos grupos fueran expertos en las artes marciales y cada golpe pudiera ser el definitivo?









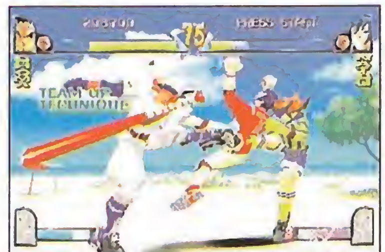
Rival Schools

Lucha de bandas





La espectacularidad de las magias está fuera de toda duda; los efectos visuales y los sonoros son los que hacen posible que se de esa espectacularidad, en gran parte.



Una de las bandas centra todas sus habilidades de combate en su amor por el deporte, de ahí que en ocasiones traten a sus enemigos como balones.

Capcom ha sabido imprimirle al juego toda la acción del manga y del anime a «Rival Schools»

Acepta Dual Shock• 2CDs • Recomendado tarjeta de memoria

TECNOLOGÍA:	89
ADICCIÓN:	91

puntuación

Algunos de los golpes de los participantes son espectaculares. Los personajes se pixelan en ciertas ocasiones. La música y los efectos sonoros son francamente buenos.

total **88**

Inspirado en un anime y en un manga del mismo título, Capcom nos trae el programa «Rival Schools», un arcade de lucha uno contra uno –aunque deberíamos decir dos contra dos, como podremos explicar más adelante– en el que, siguiendo los cánones de programación de la compañía, tendremos que dominar a la perfección la conjunción de movimientos del pad y de presión de los botones para llevar a cabo los diferentes golpes especiales sin los cuales seremos víctimas seguras de nuestros adversarios.

En un principio, puede que los aficionados a este tipo de juegos digan que «Rival Schools» no aporta nada nuevo al género, y al final del artículo descubrirán que estaban equivocados, pues podemos afirmar, sin temor a equivocarnos, que este título es, por el momento, el mejor beat'em up del mercado, siempre con permiso de «Tekken 3» y de «Dead or Alive», por supuesto.

En una universidad que hay en tierras niponas, hay formadas varias hermandades y grupos de estudiantes y maestros, cada uno con



Cuando activemos el ataque conjunto, seremos partícipes de una secuencia de combate automática de gran espectacularidad visual.

sus propias reglas y aficiones, pero todos ellos con una característica común: su amor y pasión hacia las artes marciales, y su odio hacia el director de la instalación, el cual, en busca del poder absoluto, ha llevado a cabo acciones realmente imperdonables y que requieren una rápida y definitiva venganza por parte de los afectados.

Por supuesto, todos quieren acabar con tan malvado personaje, y eso va a desembocar en una lucha sin cuartel dentro de las instalaciones educativas por ver quién es el merecedor de tal privilegio.

CON LA AYUDA DE UN AMIGO

Una de las novedades más sobresalientes que incluye «Rival Schools» es el hecho de que podremos elegir a dos personajes, en vez de un único luchador; uno como principal que aparecerá seleccionado en el primer asalto de los combates y del cual veremos el final si tenemos la suerte de acabar la aventura, y otro que servirá como apoyo en ciertas ocasiones



Las barras de energía nos permitirán llevar a cabo golpes y acciones especiales que causarán más daño a los enemigos o que aumentarán la vida de nuestro personaje, aumentando las probabilidades de éxito.



Nos tememos que el personaje que está recibiendo este tremendo batazo verá la Luna mucho más cerca de lo que nunca hubiera deseado.

«Rival Schools» es el mejor beat'em up del mercado, con permiso de «Tekken 3»



Un masaje terapeútico nunca viene mal, sobre todo después de un duro combate en el que huesos y músculos suelen quedar doloridos.



No sólo hay muchos personajes para elegir desde un primer momento, sino que a medida que finalicemos el juego podremos conseguir otros, que se hallan ocultos y cuyas habilidades en combate son impresionantes.

y que podremos elegir en el segundo round como luchador a manejar.

Podemos ver en la parte inferior de la pantalla una barra de energía que nos indicará el número de magias especiales que podemos llevar a cabo, y que incrementará con las acciones y golpes que llevemos a cabo con éxito, y con los impactos que recibamos por parte de nuestro adversario. Realizar un movimiento especial del propio luchador que tengamos seleccionado en ese momento nos costará una unidad, y pedir la ayuda de nuestro compañero consumirá dos unidades. Dependiendo del personaje secundario que hayamos elegido, el efecto será diferente, un golpe superpoderoso y espectacular, recuperación de vida o aumento de la barra de magia, por poner algunos ejemplos.

ESPECTACULAR Y DIVERTIDO

Los gráficos son impresionantes; parece mentira que los personajes estén realizados a base de polígonos, pues en ningún momento del combate parece ser así, gracias a las complejas texturas que se han empleado en su desarrollo, que tal vez pierden un poco de calidad en las secuencias de victoria, cuando al acercarse la cámara se pixelan las manos y la cara, pero es algo perdonable ya que solamente ocurre durante unos instantes.

Las voces de los diferentes personajes, los efectos sonoros y la música, como viene siendo regla de la casa, son espectaculares, totalmente típicos de las tierras niponas, o lo que es lo mismo, frases en grito cuando se invoca un fuerte ataque, ritmos rápidos y machacones en la banda sonora, y explosiones y golpes ensordecedores que hacen que nos duela a nosotros el golpe que estamos viendo en la pantalla.

En cuanto a la jugabilidad, «Rival Schools» comenzará siendo uno más en lo que a este apartado se refiere pero, una vez que comencemos a dominar los movimientos, las combos que se pueden realizar, las caídas acrobáticas y demás parafernalia propia de las artes marciales, realizaremos unos combates muy vistosos y espectaculares, dignos de la mejor serie de animación.

Capcom ha sabido imprimir al juego toda la acción del manga y del anime a este nuevo beat'em up que, de seguro, hará las delicias de todos los aficionados a este género, por muy exigentes que sean.

C.F.M.

La unión hace la fuerza

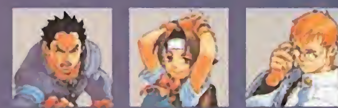




Uno de los ataques, que a la vez es un aspecto innovador de este título, es el ataque conjunto que podemos llevar a cabo con el personaje secundario que hayamos escogido al principio de la partida. Dependiendo del que sea, podremos realizar un golpe demoledor, o incluso recuperar vida o aumentar nuestra barra de energía mágica. La experiencia nos dirá cuál es el luchador que más nos conviene según nuestro estilo de lucha.

Las hermandades de la universidad

Las diferentes hermandades de la universidad que aparecen en «Rival Schools» son dignas de las películas de pandilleros más famosas. Los que vienen a continuación son los grupos que se enfrentarán entre sí en las inmediaciones de la universidad. Para ello emplearán los diferentes estilos de lucha en que son maestros, y el apoyo de sus compañeros en la batalla.





• Taiyo está formada por alumnos que son hijos de gente bastante humilde y que se han ganado un puesto en la universidad gracias a su dedicación en los estudios.



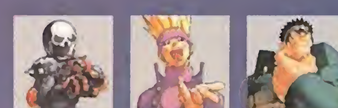


• Los integrantes de Pacific son los típicos niños de papá, con dinero en cantidades ingentes y que no dudan en usar sus influencias y contactos para conseguir aquello que buscan.





• Gorin es la hermandad de los consagrados al deporte, aquellos que han logrado una beca gracias a sus aptitudes para una actividad física concreta.





• En Gedo se unen los alumnos que han sido expulsados por su mala actitud social. Jefes de bandas callejeras y rebeldes sin causa tienen cabida en esta hermandad.





• Justice es el grupo de profesores que se han decidido a tomarse la justicia por su mano, desentendiéndose de las reglas de la universidad a la hora de impartir la educación.

- Compañía: **NOVALOGIC**
- Disponible: **PC CD**
- Género: **ESTRATEGIA/ACCIÓN**

El renovado éxito del cine bélico con «Salvar al Soldado Ryan» y «La Delgada Línea Roja» parece haber contagiado su vena dramática a Novalogic, que deja sus guerras de altos vuelos para trasladarse al campo de batalla más cruel con la infantería y el cuerpo de comandos Delta Force, para crear un juego de guerra tan real que lucharéis como nunca por vuestra vida.









Delta Force

En el corazón de la guerra



La mira telescópica es el dispositivo más preciado para los asaltos por sorpresa.



Tanto el audio como los textos están traducidos íntegramente al español.



Las cámaras exteriores nos pueden dar una mejor perspectiva del entorno.

Procesador: Pentium 166 MMX • RAM: 32 MB • Multijugador: Sí (Internet, modem, serie y red local)

TECNOLOGÍA:	70
ADICCIÓN:	92

El realismo en las misiones, las animaciones y el armamento nos lleva a la guerra con mayúsculas. La escasa elaboración de los gráficos y la ausencia de filtros de texturas molestará a más de uno. Los fantásticos modos de juego en las partidas multijugador y las competiciones en Internet lo van a convertir en un clásico de las redes.

puntuación total **85**

No es ninguna exageración considerar a «Delta Force» como todo un hito entre los simuladores bélicos, porque la informática siempre ha visto la guerra desde aviones, barcos o submarinos o a través de arcades de disparo fácil en los que el campo de batalla parece una fiesta. Desde el primer tiro queda claro que aquí todo va en serio. Nos aproximamos cuerpo en tierra a la base enemiga y con la mira telescópica apuntamos y disparamos sobre ese desconocido soldado enemigo. La sangre salta y el soldado cae tan dramáticamente como se ha visto en la película de Spielberg en medio de gritos de agonía. En ese momento, balas que suenan más reales que nunca empiezan a rodearnos mientras nuestra vista se llena con el fulgor de los proyectiles trazadores, las explosiones y la arena que levantan los proyectiles errados.

MOTION CAPTURE

La creación de las animaciones a partir de modelos generados por Motion Capture es la primera piedra del monumental realismo de «Delta Force». Un miembro de este cuerpo de elite de la US Army se enfundó el traje repleto de sensorespara que las cámaras pudieran capturar cada movimiento, que por supuesto

> **Es una pena que los chicos de Novalogic no hayan aprovechado las posibilidades que ofrecen las tarjetas 3D**

son los habituales en la vida real. Y no se limitaron a la forma de disparar, avanzar agazapado, saltar o lanzar una granada; las diferentes formas de caer con las botas puestas también se representaron. Gracias a este laborioso trabajo, los soldados caen de distinta forma dependiendo del lugar del impacto.

La colaboración con los miembros del Delta Force continuó con el diseño de las misiones. En concreto han sido los oficiales los encargados de asesorar a los programadores sobre el tipo de misiones y las tácticas que siguen los comandos en los sabotajes, rescates de rehenes, espionaje, etc. Cada una de las 40 misiones están basadas en circunstancias reales e incluso hay algunas que están calcadas de las llevadas a cabo en la guerra del golfo. Por tanto, el sistema de juego no se basa en avanzar matando a todo lo que se mueva; actuamos



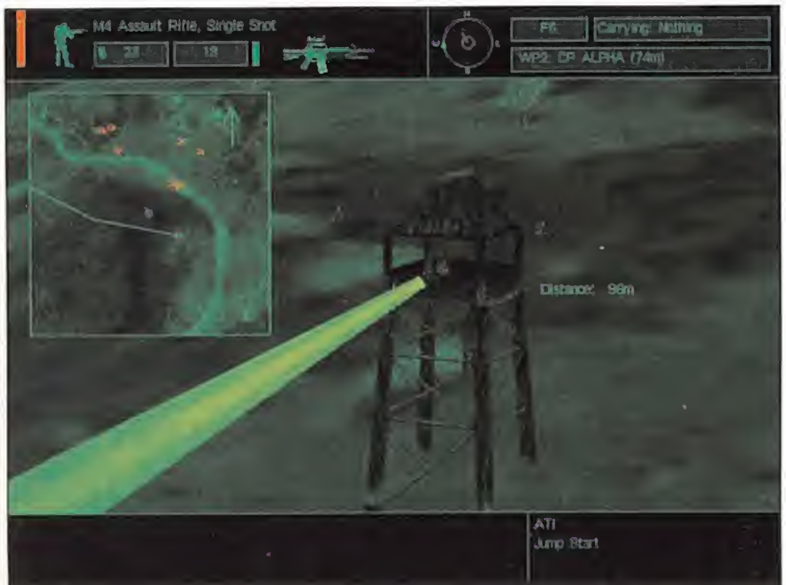
El comportamiento de las armas es tan real que si disparáis a las aspas del del helicóptero, perderá la estabilidad y se estrellará.



Los efectos visuales de las explosiones, los trazados de las balas y el polvo que llegan a levantar los tiros errados nos llevan a la verdadera guerra.



El ataque con cuchillo y por la espalda no es muy honorable, pero sí muy efectivo en todas aquellas misiones que haya que hacer infiltraciones.



Existe gran diversidad en los climas, en los terrenos y en los horarios para todas las misiones.

solos, pero tenemos apoyo logístico de otros camaradas controlados por el ordenador.

IA POR LA SUPERVIVENCIA

El enemigo también demuestra una IA profesional y a la virtud de esconderse y camuflarse, se le unen las frecuentes emboscadas y distribución para que caigamos en un fuego cruzado. Lo único que no está demasiado ajustado es su comportamiento; todos son demasiado valientes y el honor brilla por su ausencia con ataques por la espalda. Tan real es su acción en combate que a veces fallan y se disparan entre ellos. Las alambradas, búnkers y trincheras son obstáculos muy difíciles de sortear.

Un protagonista que no puede faltar son las armas, y todas han sido recreadas con total fidelidad basándose en las características y rango de disparo de los modelos reales. El poder de la ametralladora, el sigilo del rifle con mira telescópica, la pistola, el bazooka, minas con sensores de movimiento y lo más avanzado en la industria militar está disponible para los miembros de Delta Force. El ordenador no apunta automáticamente, y todo dependerá de nuestra frialdad para esperar el momento oportuno y, cómo no, a la simple puntería.

SONIDO DE CINE

Si las animaciones, las misiones y las armas no pueden resultar más verídicas, el toque maestro lo da el sonido, simplemente brutal. Los efectos digitalizados de los disparos, el estruendo de las explosiones y los silbidos de las balas son los más reales que jamás habréis escuchado en un videojuego. Y lo mejor es que nos rodean por completo con posicionamiento 3D en tiempo real si disponemos de una aceleradora de DirectSound3D y también mediante Dolby Surround. Los sonidos del entorno como los pájaros, la brisa del viento o el crujir de los puentes de madera realzan la intensidad de la atmósfera. Las instrucciones por radio de nuestro equipo se van a traducir al español, pero se va a conservar la versión original del enemigo, que habla en el idioma nativo del país, incluyendo el castellano cuando se combate en Perú, con exclamaciones tan impagables como "no siento las piernas".

Los sonidos que incluye «Delta Force» son de lo mejor que se ha podido escuchar en un videojuego

Hemos dejado los gráficos para el final por la razón que vosotros mismos podéis ver en estas pantallas; no convencen demasiado. Novalogic ha desarrollado el engine Voxel Space 3 con la idea de no limitar el campo de visión de tal forma que podemos contemplar kilómetros de territorio sin obstáculos, como el fundido lejano, nieblas y demás efectos que tanto molestan en juegos como «Turok». Además, se encarga de modelar topográficamente el terreno de tal forma que las briznas de hierba o los pequeños montículos sirven para ocultarnos. Las cámaras exteriores con zoom y rotación incluida son otro de los logros de este sistema. Pero resulta incompresible que no hayan recurrido a todo el potencial de las aceleradoras gráficas y los filtros de texturas brillan por su ausencia, conformando unos escenarios de mediocre diseño repletos de esos píxeles de punto gordo que ya parecían olvidados.

Es una pena que visualmente «Delta Force» no esté a la altura de un conjunto tremendo por su realismo, porque nos quedamos sin una obra maestra por culpa de uno de los factores más desarrollados hoy en día. A pesar de ello, no podemos restarle al programa la importancia que merece por su concepto, desarrollo y, sobre todo, una jugabilidad en multijugador que va a romper todos los récords.

A.T.I.

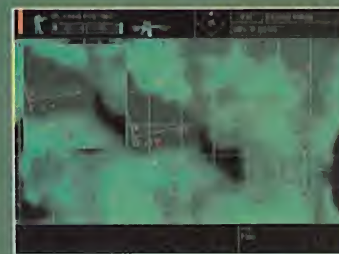
Novalogic



El nombre de esta compañía es sinónimo de salir corriendo a comprar su nuevo juego para los amantes de la simulación de combate aéreo. Las series del helicóptero Comanche y del caza F-22 forman parte de la leyenda del género, que pese a esta incursión en la guerra terrestre, no piensan abandonar como indica la próxima aparición de «F-22 Lightning 3». «Maximum Over Kill» será la estrella entre los futuros lanzamientos, un arcade de perspectiva subjetiva que promete repetir las bases de «Delta Force», pero en un mundo futuro y con más componente de acción total.

El rey en multijugador





En la guerra de comandos el compañerismo y la perfecta compenetración de los integrantes del grupo de ataque es la esencia del éxito. Sin estos factores, es imposible ganar. Y qué mejor lugar para desarrollarlos que en las partidas multijugador, donde los amigos pueden montarse una guerra en cualquiera de estos modos:

- Cooperación: Las mismas misiones que el modo para un jugador, sólo que los componentes del grupo son humanos. La comunicación con varias frases predefinidas o con cualquier clase de texto es imprescindible para llevar a cabo la estrategia.
- A muerte: Se trata de todos contra todos, pero no hay que matarse entre los jugadores humanos (aunque es posible a costa de puntos negativos); la puntuación máxima gana y hay distintos valores por matar un enemigo a distancia o con el cuchillo.
- El rey de la colina: El objetivo es ocupar un área determinada y señalada en el mapa GPS durante un cierto periodo de tiempo, que lógicamente está determinado por nuestra resistencia al intenso fuego enemigo.
- Capturar la bandera: Hay dos bandos y cada uno tiene plantada una bandera. El quid de la cuestión es robar la bandera al equipo contrario, pero al mismo tiempo hay que impedir que te conviertan en el cazador cazado.

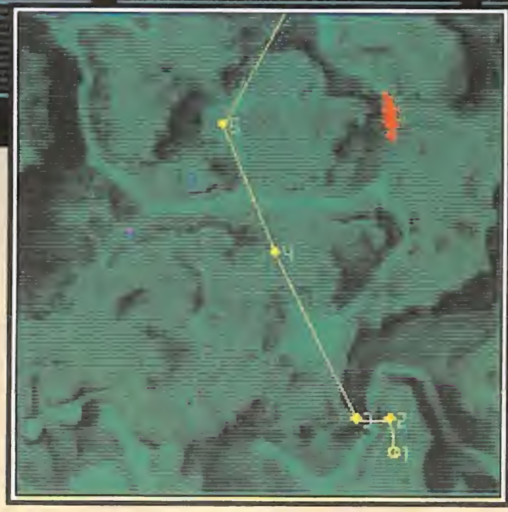
La conexión puede realizarse en serie, en red, vía modem o a través de Internet. En este caso, existe un revolucionario servidor creado por Novalogic y bautizado como NovaWorld. Básicamente se trata de un network equipado con las últimas tecnologías para permitir que en cualquier momento un jugador pueda conectar y unirse a una partida en juego. Con los servidores no sincronizados cada jugador podrá disfrutar de la configuración máxima de su ordenador. También se organizan competiciones oficiales en las que participan escuadras que se forman con los amigos. Pronto se va a implantar en España y promete ser todo un acontecimiento que resultará muy perjudicial para la factura telefónica.

Delta Force

Las misiones y el armamento

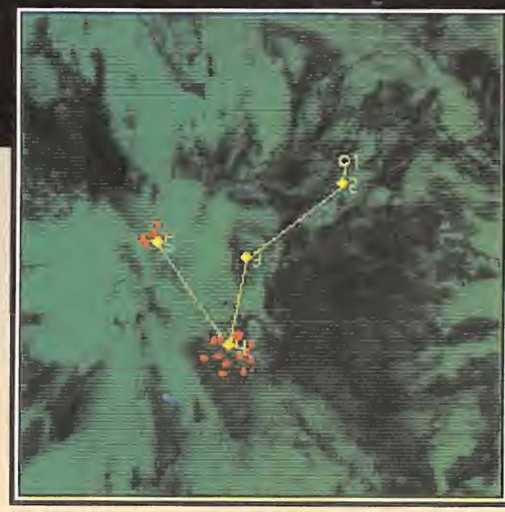
Los Trucos

Durante el juego, abrir el cuadro de texto pulsando la Ñ o la tecla definida, teclear los siguientes códigos y pulsar ENTER.
Iwillsurvive: Invulnerable.
Closetoyou: Invisible.
Takeittothelimit: Munición a tope.
Raindropskeepfallinonmyhead: Marcador por láser siempre disponible.
Hitmewithyourbestshot: Aumenta la IA del enemigo.



MISIÓN EN PERÚ: INSURRECCIÓN

Auténtica misión de infiltración en la selva del Perú. Lo más importante es no ser detectado por el enemigo, por lo que avanzar con cautela y disparar un solo tiro certero es la clave para atacar el aeropuerto de los contrabandistas por sorpresa. El primer obstáculo son las patrullas enemigas en los puentes que cruzan el río. Una palmera es el parapeto perfecto para usar la mira telescópica y disparar con tranquilidad. El aeropuerto tiene una torre plagada de soldados, hay que eliminarlos en primer lugar. Como las montañas rodean el objetivo, no hay problemas para encaramarse en la cima, echar cuerpo al suelo e ir acribillando a todos los contrabandistas usando la mira telescópica. Sólo al final hay que lanzarse a campo abierto y matar a los que están dentro del avión y en las tiendas.



MISIÓN EN NOVOYA ZELMYA: BIRDS OF PREY

En la nevada estepa los montones de nieve sirven como escondite a cientos de soldados que suelen ir por parejas. Todos los puntos GPS están rodeados de posiciones enemigas, pero no son muy difíciles de eliminar. El primer objetivo es la base de reserva, con muchos edificios y silos con helicópteros. Los soldados están muy bien escondidos, pegados a los muros o en el interior, habrá que avanzar al estilo «Doom» para matarlos a todos. La segunda base está algo más abierta, y todo un batallón de infantería espera rodilla en tierra. La mayoría son blanco fácil para la mira telescópica. Para terminar la misión hay que matar a todos los soldados; inspeccionar a fondo los edificios es la única forma de asegurarse.



RIFLE BARRET LIGHT DEL CALIBRE 50

Un excepcional rifle de largo alcance (8x) tanto por su bípode ajustable para calibrar la mira telescópica con mayor precisión como su mecanismo de percutor silencioso. Un arma indispensable en las misiones de sabotaje en las que debe evitarse la detección por parte del enemigo. Rango efectivo: 1500 metros.



LAWS

Un bazooka antitanque que dispara un proyectil de 66mm capaz de perforar armaduras de hasta 350 mm. El cono frontal del proyectil se abre al penetrar en el acero y libera una devastadora onda expansiva. Rango efectivo: 400 metros.



M249 SAW

Arma de asalto ligero que sustituye al rifle Browning automático. Los cargadores contienen 200 balas de 5.56 mm. Rango efectivo: 500 metros.



RIFLE M40A1

Basado en el modelo Remington 700, se trata de un rifle de 7.62 mm preparado para actuar en todos los terrenos por su exhaustiva fabricación y los materiales empleados. Rango efectivo: 800 metros.



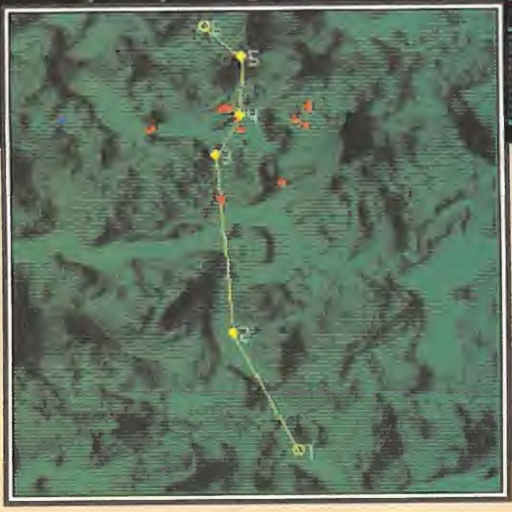
M4 CARABINA DE ASALTO

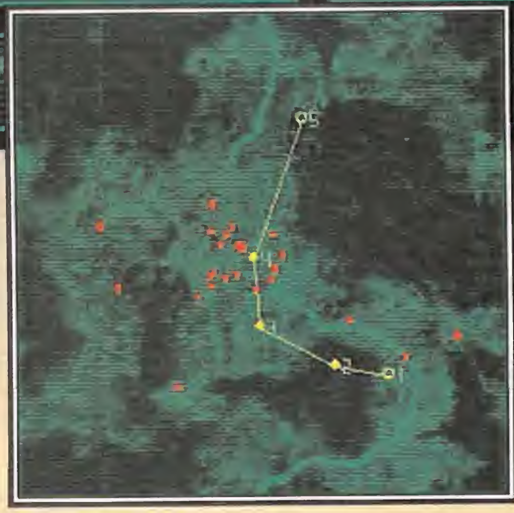
Un hermano pequeño del famoso M16, mucho más liviano y preparado para el combate cuerpo a cuerpo. Accionado por gas y refrigerado por aire, es muy fiable incluso en uso intensivo con largas series de disparos. El lanzagranadas M203 va acoplado para disparar proyectiles de 40 mm. Rango efectivo: 500 metros.

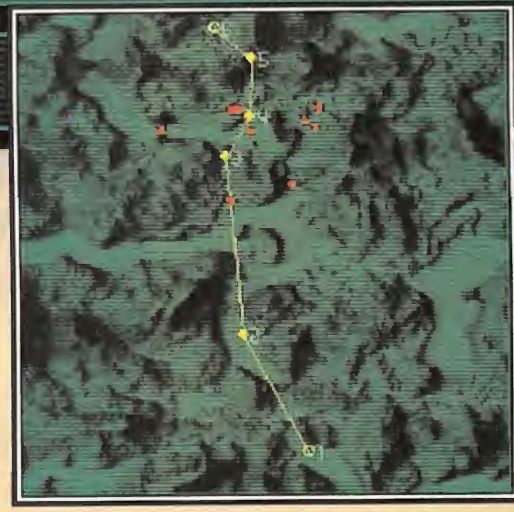


HECKLER&KOCH 9 MM MP5 SD

Silenciosa y precisa, esta ametralladora se muestra imbatible en el combate cuerpo a cuerpo. También es capaz de disparar sin repetición. Está barnizada con material magnético y puede resistir las condiciones más extremas. Rango efectivo: 100 metros.







MISIÓN EN INDONESIA: LA ENTRADA

No os dejéis engañar por la seguridad que otorga el manto de la noche: más de 40 soldados os están esperando. Los tres primeros puntos de aproximación hacia la base que debéis destruir no están exentos de acción; si miráis el GPS veréis cómo a la derecha, colina abajo, hay varios soldados y, sobre todo, una torre de iluminación que tenéis que apagar cuanto antes. El campamento enemigo está lleno de torres, con guerrilleros tanto en las plataformas como en la base. Hay una perspectiva general desde una pequeña colina y, una vez agazapados, la mira telescópica puede volver a hacer de las suyas empezando por las torres (destruyendo también los focos) y siguiendo con los puestos con sacos de arena. Después de este allanamiento del terreno, en las chozas hay más soldados, por lo que no está de más esperar a que el resto de las compañías entren para lanzar el ataque definitivo.



MISIÓN EN UZBEKISTÁN: MANTICORE

Una base de misiles SAM debe ser desmantelada, pero las fuerzas enemigas han protegido su emplazamiento con búnkers, alambradas y decenas de ametralladoras escondidas en hábiles parapetos. Desde el principio se nos echan encima las patrullas, y el diseño de los uniformes convierte a su camuflaje en todo un arte. Es preciso avanzar por todos los puntos antes de llegar a la estación de misiles. En ella, es suficiente con destruir el sistema electrónico que está en el centro, pero es difícil alcanzarlo incluso con el lanzagranadas. Para superar las alambradas hay que tener paciencia, porque no pueden atravesarse. En nuestra ruta hay un peligroso búnker, pero si os acercáis por su parte sur comprobaréis que sus ocupantes están disparando hacia el lado opuesto. No os verán llegar y será fácil aniquilarlos. Desde el interior del búnker hay una buena vista para destruir los puestos enemigos. Cuando el camino hacia el camión de control de los SAM esté libre porque el resto de las compañías están entreteniendo al enemigo, repta desde el búnker hasta el camión, deposita la bolsa de explosivos a su lado y regresa al búnker para activar la detonación a distancia. Una vez destruido, en la salida hacia el punto de escape hay que batir records de carrera, pero siempre mirando por doquier, porque todo el territorio está plagado de soldados.

MISIÓN EN EL CHAD: EXODO

Nada como un rescate de rehenes para recuperar la moral. 700 metros nos separan del campamento de los terroristas, pero el camino hasta llegar tampoco va a ser un paseo militar porque lo accidentado del terreno, repleto de pequeños montículos, invita a los guerrilleros a tendernos emboscadas, por lo que debéis estar muy atentos a esta circunstancia, máxime teniendo en cuenta que vais completamente solos. El equipo de apoyo se encarga de limpiar la zona con francotiradores, y lo mejor es subirse a una colina para comprobar con los prismáticos la distribución del campamento y cómo nuestros camaradas nos abren paso. No obstante, aunque ya no se vean terroristas, hay muchos ocultos en las tiendas y barracones, por lo que avanzar cubriéndose con cada pared es esencial para no caer en el fuego cruzado. Tampoco hay que aguantar mucho tiempo dentro del campamento; recibiréis la orden de abortar la misión porque los rehenes han sido trasladados. Cuidado con la retirada hacia el punto de escape, porque el enemigo enviará a todos sus efectivos, y no tienen el honor de no disparar por la espalda.





PISTOLA ESTÁNDAR DEL CALIBRE 22

Considerada como la mejor pistola ambidiestra, su silenciador es único por su ínfimo nivel de ruido que la hace completamente indetectable. Rango efectivo: 50 metros.



CARGAS SATCHEL

La forma más ligera y compacta de transportar explosivos. Sólo hay que situar el paquete y explosionarlo a una pequeña distancia de seguridad.



PISTOLA DEL CALIBRE 45

Se trata del clásico Colt M1911A1 con tantos años de servicio en los Marines y los cuerpos de operaciones especiales. Sus valores de precisión todavía no han sido superados en su género, y su fabricación a mano la convierten en todo un tesoro para sus poseedores. Rango efectivo: 50 metros.



MINAS M18

Una mina antipersonal diseñada durante la guerra de Corea para detener los ataques de la infantería. Contiene 700 bolas de metralla y explosivo plástico C4. La distribución de la metralla es direccional hacia la posición del enemigo, y puede activarse a distancia.

Compañía: **BLUE MOON/ INTERACTIVE MAGIC**
Disponible: **PC CD**
Género: **ARCADE**





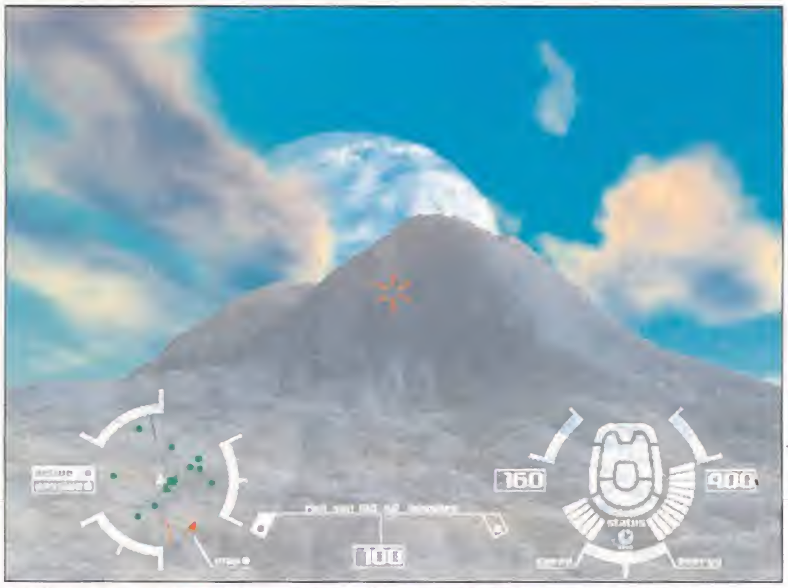
El wingman toma un papel relevante en cada misión de «Thunder Brigade»; podremos asignarle diversas órdenes en pleno combate

Procesador: Pentium 100 MHz • RAM: 32 MB RAM • Multijugador: Sí (red local, Internet, serie)

TECNOLOGÍA:	79
ADICCIÓN:	65

Mucha acción, demasiada tal vez; no hay momento para el descanso hasta finalizar la misión por lo que quizá falte algo de suspense que acentúe la tensión del juego. Original desarrollo técnico que, además de divertido y colorista, permite un editor de escenarios bastante completo. Los gráficos son muy buenos pese a no requerir aceleración gráfica, aunque cabe decir que tampoco aprovechan las virtudes de la misma.

puntuación total **70**



El vehículo que manejaremos, híbrido entre hovercraft y tanque, podrá deslizarse casi por cualquier terreno por el que nos movamos, ya sea una pendiente muy inclinada o un suelo lleno de rocas.



El interfaz es de lo más sencillo, incluso el HUD es perfectamente legible desde el primer momento.



La opción multijugador permite entablar batallas o bien participar como un mero espectador.

Thunder Brigade

Guerras coloniales

Tras el descubrimento de la llamada Stargate, una puerta abierta hacia otros sistemas planetarios, algunos colonos se aventuraron a establecerse en los vírgenes y paradisíacos planetas de los sistemas Halon y Kildae, abandonando las sobrepobladas megalópolis del planeta Tierra. Allí encontraron un cielo abierto para una nueva vida hasta que un siglo después una fuerza paramilitar del gobierno local del Sistema Halon se hizo con el poder, generando un imperio a espaldas de la Tierra y amenazando con romper la puerta de retorno hacia ésta y someter a la población colonial. Aquí empezará nuestra labor como miembro del United Systems, una organización destinada a frenar la rebelión del clandestino Imperio Halon.

Este arcade 3D nos pone a los mandos de un vehículo veloz como un deslizador y armado como un tanque. El planteamiento es simple: tenemos un sencillo sistema de navegación con el que desplazarlos al objetivo principal de cada misión, que serán en su mayoría de ataque. En nuestro camino encontraremos múltiples enemigos que intentarán impedirnos llegar hacia el objetivo, de los que deberemos defendernos con diverso armamento en cada caso. Así es que «Thunder Brigade» está lleno de combates cuyo componente principal es la acción sin tregua, lo que a veces llega a ser repetitivo, puesto que tan sólo pueden contarse con un número limitado de unidades enemigas y la táctica a emplear es tan simple como disparar primero y más veces que el adversario. Todos los demás aspectos referentes a las misiones se han simplificado al máximo. Antes de entrar a pilotar el tanque, sí tenemos un conjunto de opciones entre la que podemos jugar una misión de entrenamiento planteada como un tutorial de controles, jugar un escenario o una campaña y la de diseñar nuestro propio escenario, lo que aumenta notablemente las posibilidades de juego.

El aspecto más destacable de «Thunder Brigade» es, sin duda, el del especial engine utilizado para la representación de entornos 3D. Generado a base de factrales, la estructura de todos los escenarios presentará una complejidad sin parangón, recordando al conocido sistema por voxel de elevación por terreno, tratando individualmente los píxeles. No obstante, el resultado final es bastante artificial, aunque hay que tener en cuenta que se trata de escenarios de otros supuestos planetas, ya que en ocasiones el terreno parece hecho de limonada, colorista y enrevesado como nunca se ha visto en un entorno tridimensional, a lo que hay que añadir el ritmo psicodélico de la música que acompaña al programa. Aún así, no resulta ni mucho menos desagradable a la vista y ofrece una sensación de velocidad muy buena.

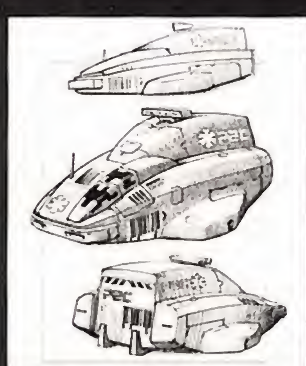
S.T.M.



NUMEROSAS MEJORAS

El vehículo principal de «Thunder Brigade» es una mezcla entre hovercraft y tanque que combina una velocidad fulgurante con un blindaje sólido. Gracias a un sistema generador de campos electromagnéticos es capaz de elevarse unos centímetros del suelo, lo que le proporciona una capacidad de maniobra inigualable a cualquier otro vehículo de tierra. Además, posee una equipación de armas tan poderosa que con ella podremos hacer frente a cualquier enemigo.

Antes de nada, recurrir al papel



Para conseguir un estilo propio en la apariencia de los vehículos y construcciones, es necesario un trabajo de diseño que conlleva realizar un sinfín de bocetos. Cada modelo final es casi siempre precedido de muchos prototipos que sufren modificaciones y que quedan tan sólo en el papel del diseñador. La importancia de este trabajo es vital para dotar al juego de encanto. Cuando, además, se trata de objetos mecánicos como en este caso, el diseñador ha de ponerse desde el punto de vista de un ingeniero y dotarlos de cierta funcionalidad para que resulten convincentes en el juego. Prueba de ello son las anotaciones acerca del funcionamiento de las naves o unidades que más tarde son de gran ayuda para el artista gráfico encargado del modelar en 3D. En «Thunder Brigade» hay que añadir a esto que los 12 planetas nos ofrecen atmósferas y escenarios inverosímiles, gracias en parte a la flexibilidad que permite el usar la técnica Voxel en su diseño.


EXPOCÓMIC'99
II SALÓN DEL CÓMIC, ROL, ESTRATEGIA Y CIENCIA-FICCIÓN
EXPOGAMES'99
I SALÓN DEL VIDEOJUEGO DE MADRID
del 20 al 23 de mayo de 1999
Ilustración: Cels Piñol • Color: Alex y Julio Torres
Palacio de los Deportes de la Comunidad de Madrid
Plaza de Felipe II s/n • Jorge Juan 99
28009 Madrid
Puntos de venta anticipada de entradas:
Tiendas El Corte Inglés
Telf.: 902 400 222
Tiendas y Librerías especializadas
Días de la Feria en Taquillas del Palacio de Deportes
Exposiciones
El mundo del manga y el anime
Proyecciones en relación al mundo del comic
Presentación de las últimas novedades editoriales
Mesas redondas y coloquios
Tus autores preferidos que te dedicarán sus obras
Stand con todas las novedades editoriales y para coleccionistas
Empresas colaboradoras:
ONDA 10 MADRID 102.7 FM
MADRID 87.7 FM
Play
MICRO MANIA
Nintendo Acción
HOBBY
Promueve:
Comunidad de Madrid
CONSEJERIA DE EDUCACIÓN Y CULTURA
Dirección General de Juventud
Organiza:
ASOCIACIÓN CULTURAL FERIA DEL CÓMIC DE MADRID
Sector Escultores 4-1°D.
28760 Tres Cantos — Madrid
Telef./Fax.: 91. 804. 41. 05

Nota importante: Para participar en esta sección sólo tenéis que mandar vuestras cartas a la siguiente dirección, indicando nombre y residencia habitual: MICROMANÍA, C/Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes 28700 MADRID, indicando en el sobre MANIACOS DEL CALABOZO.
También podéis mandarnos une-mail al buzón: maniacos.micromania@hobbypress.es

Nueva Mazmorra

Os encontrabais cómodamente en vuestro hogar leyendo vuestra revista de informática preferida –Micromanía–. Cada hoja os reservaba una sorpresa, pero al pasar la última, de repente fuisteis absorbidos por una espiral espaciotemporal. Tras unos instantes, llegasteis a vuestro insospechado destino: la reunión de los Maniacos del Calabozo.







Y no hay que preocuparse, que aquí, si bien no estaréis tan cómodos como en el mullido sillón que os acogía, al menos os halláis a salvo de muchos peligros. ¿De qué peligros?, quizá preguntéis en vuestra inconsciencia, pues son numerosos los que nos acechan a los miembros de esta reunión.
Los diablos infestan las otrora pacíficas tierras de Enroth, y gracias al desorden por ellos provocado, los caminos ya no son nada seguros. Se lo podéis preguntar a los visitantes de «Might and Magic VI» y os darán información de primera mano. Por desgracia, la situación en la Costa de las Espadas no es mucho mejor: la región de «Baldur's Gate» nunca ha sido un remanso de paz, pero la crisis de hierro que la sacude puede terminar en graves conflictos armados con el vecindario.
Y una mirada al futuro postnuclear nos hará ver que tampoco aquello es la panacea. Los seres humanos acosados por mutantes, robots y terroristas organizados no es el mejor sitio para buscar la única salvación de su aldea; pero esto es lo que toca hacer a los aventureros de «Fallout 2». Y los próximos meses no parecen ir a ser muy halagüeños tampoco, con las crisis que se avecinan en «Krondor», «Britain» o «Lands of Lore».
Ahora que ya sabéis valorar la tranquilidad que aquí se disfruta, dialoguemos sin traba hasta que toque la hora de la triste e inevitable despedida.

OTROS MANIACOS

«Might and Magic VI» continúa siendo la estrella en vuestras intervenciones. Hoy empezaremos con un problema técnico que el puñetero presenta y que puede hacer la pascua a más de un ilusionado aventurero. Ya en la última reunión hablamos de los errores en los medios y hechizos de transporte, que te llevan sistemáticamente a lugares distintos de los especificados. El problema es ligeramente más grave, ya que al

CalabozoLISTA

**Bueno, podéis dejar de frotaros los ojos: sí, el primero en nuestras preferencias es «Dark Heart of Uukrul», un juego casi tan antiguo como nuestras reuniones, pero que sigue vivo, sorprendentemente, en los ordenadores y en el corazón de muchos maniacos. También es algo inesperada la aparición de «Eye of the Beholder II» en la quinta plaza. Pese a la sorpresa que ambos causan, debida seguramente a un ataque de sentimentalismo colectivo, es más reseñable la entrada de «Baldur's Gate» directamente al cuarto puesto. Éste sí que va a dar que hablar.
Entre medias, continúa la rivalidad de «Lands of Lore II» y «Might and Magic VI», saldada esta vez a favor de Luther. Estos dos, con el arriba citado, y con «Fallout 2», están llamados a cortar el bacalao durante los próximos meses, sin duda. Iremos viendo.**

Lista de clasificación PARCIAL

1.-	Dark Heart of Uukrul
2.-	Lands of Lore II: Guardians of Destiny
3.-	Might and Magic VI: Mandate of Heaven
4.-	Baldur's Gate
5.-	Eye of the Beholder II: The Temple of Darkmoon





Evaluación científica de los JDR

Desde Salamanca nos llegan unas interesantes líneas de la mano de un tal Vegeta. Entre todos sus comentarios, resulta de interés el siguiente test de evaluación. Os adelanto cómo queda la clasificación de ciertos JDRs según él mismo: «Baldur's Gate», «Fallout», «Final Fantasy VII», «Might and Magic VI», «Ultima», «Lands of Lore II», «Diablo». O sea, que si estáis de acuerdo con los criterios que ahora se exponen, ya tenéis la lista de JDRs que os pueden gustar, y además por orden.

Época: Juegos en la época medieval-fantástica, 2 puntos. Otras épocas, 1.

Generación de personajes: Si tiene, 1 punto. Si no tiene, 0.

Enigmas y puzzles: si son lógicos, de dificultad creciente y, además, presentan varias salidas para cada enigma, 2 puntos. En otro caso, sólo 1.

Coherencia: ha de tener un sistema que te meta en la aventura. Por ejemplo, nada de PNJs repetitivos y fallos similares. Si es "coherente", recibe 1 punto; si no, 0.

Perspectiva y combates: isométrica y combate por turnos, 2 puntos; tercera persona, 1 punto.

Gráficos y sonido: En segundo término, pero añaden realismo y ambientación. Si están bien, 2 puntos; si están regular, 1; si son malos, 0.

La trama: 2 puntos si hay una buena trama y muchas secundarias; 1 si hay pocas secundarias; 0, si no hay secundarias, aunque la principal sea muy buena, porque el juego será muy lineal.

Traducción: 2 puntos si está traducido entero; 0 si está todo en el idioma original.

Pues bien, así las cosas, el máximo de puntos sería 14. «Baldur's Gate» obtendría 13 y sería el mejor juego del momento. Sólo por curiosidad, apliquemos el test a nuestro número 1 de este mes, el «Dark Heart of Uukrul». Veamos... glups, 6 puntos. En fin, ¿qué os parece este test de evaluación?

producirse esto resulta imposible llegar a una parte de Enroth, las islas de Myst.

Me temo que esto es un error del juego, y la única posibilidad que hay para solucionarlo es poniéndose en contacto con los distribuidores, Proein, que os deberá suministrar una copia sin el enojoso error.

Dicho esto, procede atender las incógnitas más concretas que sobre la aventura nos plantea Alfredo Parra, de Béjar (Salamanca). Incógnitas "post mortem", puesto que el juego ya lo ha concluido, en el tiempo récord de un mes y medio (récord, en su opinión). No está mal, hombre, nada mal.

Antes de pasar las citadas cuestiones, atended a las recomendaciones que nos da este experto, todo un lujo: conviene hacer todas las misiones que se manden, porque, aparte del dinero, dan experiencia. Hay que subir las habilidades de "Reparar objeto", "Desarmar trampas" e "Identificar objeto", pues se ahorrará mucho dinero. La mejor defensa es en muchos casos huir. Por último, en opinión de Alfredo, los mejores hechizos son, por este orden, Incinerar, Lluvia de Meteoritos, Bendecir, Heroismo, Baliza de Lloyd y Puerta de la Ciudad. Añade que los hechizos de la Luz y la Oscuridad no merecen la pena.

Vamos con las preguntas de Alfredo. La primera es para qué sirven los Obeliscos. Pues de por sí, para poca cosa. Pero cada uno de los 16 tiene un mensaje, compuesto por una serie de letras ininteligible. En cambio, si combinas las letras de los 16 mensajes de la forma adecuada (tomas la primera letra del mensaje del Obelisco 1, a continuación la primera del mensaje del Obelisco 2, y así hasta el 16; luego coges la segunda letra del Obelisco 1, y repites el proceso, hasta terminar con todas las letras) aparece el mensaje real, con una información muy interesante que no procede desvelar ahora. Así que este juego no tenía enigmas, ¿eh, Alfredo?

Respecto a la saga de Rocklin y Snergle, efectivamente en las minas de las Ciénagas de los Malditos (Mire of the Damned) encuentras la llave de la sala del trono de las cuevas de Snergle. Tal sala está a rebosar de enanos. Entre toda la confusión del combate, seguramente no te des cuenta de que uno de ellos es Snergle, hasta que lo mates e identifiques su hacha. Dicha hacha se la puedes entregar a un enano en la taberna de Everham para que te dé entrenamiento en esta clase de armas. En cuanto a Rocklin, resulta difícil que lo llegues a encontrar, dado que creo que ha sido asesinado por el traidor Snergle. De los puntos disponibles para Alfredo este mes, cuatro se dedican al «Might and Magic VI», y los otros dos al «Ultima VII: The Black Gate».

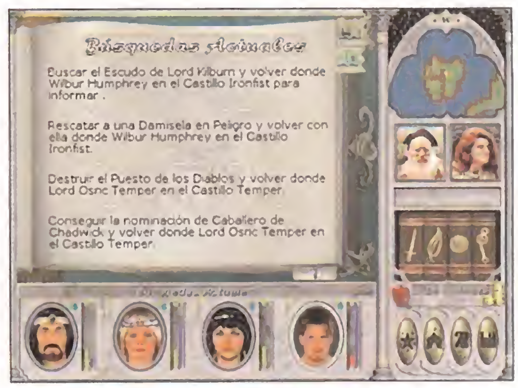
Antes de consumar la despedida, antes de que paséis la página, es justo desvelar el misterio que ha acompañado a las últimas despedidas: Carla. ¿Quién se oculta tras tal nombre? Pues ni más ni menos que la primera de la progenie de Ferhergón y Marhergar, llamada a grandes hazañas: ¡tiemblen todos los villanos del JDR! Ya está aquí, con nosotros, y el mundo no volverá a ser el mismo.

El próximo mes, más.

Ferhergón







Combate pausado en Baldurs´s Gate





«Baldur's Gate» está llamado, en mi opinión, a ser la aventura del año, con permiso de «Fallout 2» y de otros JDRs que se puedan presentar. La verdad es que ojalá que no lo termine siendo, porque eso supondría que había aparecido un JDR aún mejor. Sin embargo, «Baldur's Gate» presenta, sobre todo al principio, una gran dificultad relativa en sus combates, cuando nuestro héroe es débil y va poco acompañado. Por ello, no estará de más que hablemos un poco de las mejores tácticas para triunfar en estos primeros pasos.

Ante la visión de enemigos, lo primero que hay que hacer es dar a la "pausa". Hecho esto, cancela cualquier avance del grupo, pues esto no haría más que ampliar su campo de visión, por lo que si hay más monstruos cercanos al localizado aparecerían y se unirían al combate, haciendo más complicada nuestra eventual victoria. Ahora conviene esperar con sangre fría que se acerque al grupo, por la misma razón. Si tienes arqueros, cosa muy recomendable, comienza a atacarle con ellos. Asegúrate antes de seguir el juego que cada uno de los miembros del grupo tiene su orden: si alguno no la tiene, irá por libre –de acuerdo a su script de inteligencia artificial– y te puede meter en un buen lío.

Como podéis observar, el manejo de la "pausa" es fundamental para combatir de forma adecuada, más aún cuando tienes un grupo concurrido y quieres que todos actúen eficazmente. Por ello, conviene configurar adecuadamente la opción de autopausa del juego. Por ejemplo, haced que se pare automáticamente cuando muere un enemigo (así podréis ordenar inmediatamente al héroe que se ha quedado sin rival que ataque a otro) o cuando uno de los tuyos es herido de gravedad (para que lo retiréis a tiempo o lo curéis).

Los consejos continuarán en próximas sesiones.

SANITARIUM

EL DESAFÍO DE LA MENTE



La noche está muy oscura, ahora llueve con intensidad, pero es urgente que todo esto se sepa. Montas en tu coche y aceleras todo lo posible; vas seguro, esta carretera la has recorrido miles de veces pero... algo falla, el piso está mojado y, tras sortear una curva, tu automóvil se precipita al vacío. ¿Qué ha podido suceder?, te preguntas mientras miras a tu alrededor sin reconocer lo que ves.

Se escuchan unos ruidos extraños, sobrecogedores. Son voces de personas, pero suenan aterradas, o desconcertadas. Estás en algún lugar pequeño, tenebroso y de un aspecto ruinoso, o abandonado. Al salir de lo que parece una celda, te das cuenta de que se trata de una especie de cárcel, en la que sólo ves gente trastornada; es un sanatorio psiquiátrico, o más bien un manicomio a la antigua usanza.

No sabes quién eres, y nadie te conoce –claro que tampoco puedes contar con que alguien diga algo mínimamente coherente–. Pero si algo tienes claro es que has de salir de allí. Después de reconocer el lugar, encuentras bajando unas escaleras, a la izquierda de tu celda, una palanca que de seguro anula alguna corriente eléctrica, la desconectas. Caminando hacia la puerta de tu cubículo, encuentras otro igual, y al entrar ves que parecen hechos para el fin que te supones, pero antes de salir recoges una toalla que hay en el suelo. Ya has hablado con todo el mundo, y los datos que te dan son casi siempre inconexos o simplemente vacíos de sentido, pero supones que de algo te servirán.

Para cruzar a aquello que parece una sala de control, sólo parece que puedas llegar hasta allí por el cable de alta tensión que hay sobre tu cabeza. Utilizando la toalla en el cable no correrás peligro. Dentro, no parece funcionar nada; los cables del vídeo están desconectados, pero parece fácil: el rojo tendrá que ir en el conector rojo, el amarillo en el amarillo y el negro en su lugar. Al pulsar el botón, se activa un vídeo, puedes verte conversando con un tal Doctor Morgan, que te cuenta lo de tu accidente, pero nada acerca de quién eres o dónde estás. La imagen desaparece, un cortocircuito parece haber producido el fallo. Al levantar la vista compruebas que el pequeño armario de tu izquierda está abierto y cuelga dentro de él una llave que no dudas en guardarte. En el cajón hay algunos archivos interesantes, aunque aún no eres capaz de darles sentido. Sales de allí pulsando el botón que extiende el puente, y escaleras arriba te detienes a observar esa extraña estatua, a los pies del cual encuentras un mecanismo; parece que se activa mediante una llave, por suerte llevas encima la que tomaste prestada de la sala de control. Esta llave tan antigua, de la que los archivos decía algo sobre el mundo azteca, tiene un efecto increíble en la estatua, revive, y te dice que dejes de pensar en ti y salves a estos niños inocentes que han sido abandonados.

DEJAD QUE SE ACERQUEN

Desde luego, cualquiera diría que te estás volviendo loco, has aparecido en mitad de una especie de pueblo abandonado, donde sólo hay niños, y parecen bastante raros. Físicamente son todos deformes, es como si una extraña mutación los hubiera dejado así. Estos deben ser los inocentes a los que tienes que salvar. Los dos pequeñajos que juegan en el suelo son Billy y Jessie. Él parece bastante agresivo y muy listo, ella es más dulce, pero en cualquier caso los dos están solos y asustados, hablan de su madre, pero suena extraño, la temen, no pueden seguir hablando contigo, lo tienen prohibido. Meg, que salta a la cuerda cerca de la plaza es igual; todos son muy reservados. Por fin, algo que parece un recuerdo, quizá de tu propia infancia, una mujer que camina hacia ti y te llama por un nombre, Max, ese debes de ser tú.

La iglesia parece abandonada, y en la entrada todavía se puede ver el salmo que presidió los rezos de la última vez que alguien estuvo aquí, "Las puertas del cielo". En los







Max no sabía a ciencia cierta dónde estaba ni quién era; esa era una cuestión que tenía que resolver rápidamente si no quería llegar a volverse loco



La estatua del ángel, procedente del sanatorio, acompañará al personaje durante la primera fase del juego. ¿Una estatua con vida? No es la primera sorpresa que deparará el intrincado guión de «Sanitarium».



Los puzzles, quizá la pieza más importante del juego, comprenden casi un 60 % del juego. Al estar compuestos por símbolos o sistemas mecánicos complejos, su resolución es algo más que difícil.



Iluminaciones lúgubres, personajes deformes e iglesias vacías en las que los órganos tocan solos. Así es el mundo de «Sanitarium», una continua pesadilla, extracto de las mejores facetas novelescas de Stephen King.

archivos que encuentras dentro puedes leer algo acerca de un tal reverendo O'toole, un cometa que se acerca y la muerte de una niña, Marilyn Driscoll. Quieres ganarte la confianza de alguno de los niños para así saber qué hacer. Decides jugar a las tres en raya con Billy, que afirma que es el mejor, pero logras ganarle, al fin y al cabo es un niño. En el edificio que debió ser un ayuntamiento encuentras algunos datos más sobre lo ocurrido, también hay algunos datos interesantes en la casa después del puente, escritos por un niño, que hablan de muerte, peleas y el anunciado cometa. Al otro lado del pueblo está la playa, y en ella Timmy pescando –hay un coche destrozado dentro de la arena, y huele a gasolina–. Las respuestas son siempre las mismas, y por más que preguntas, lo único que te dicen es que los adultos se han ido, y que Madre los cuida ahora, que nunca se irá, y tienen que obedecerla. No pueden hablar contigo, así te lo dice también Marty, mientras juega con su pelota roja.

Las verjas del cementerio te dejan ver a un grupo de niños jugando dentro. Dennis parece ser el cabecilla, era el hijo del reverendo y teme por ti; Eillen es amiga de Billy y Jessie parece muy tranquila aquí dentro; Lumpy era hijo de Jedha Driscoll, en realidad se llama Larry, pero parece que todos se meten con él; Derek es demasiado pequeño para decirte nada, y Marcus está solo, además así lo quiere Dennis. Deberás conseguir que él te revele ese secreto que dice que tiene; se trata de jugar al escondite y ganar, para que el arma secreta que te promete sea tuya. En el edificio que hay dentro del cementerio encuentras una barra de hierro, pero no a los niños, sales al pueblo y sin hacer mucho ruido comienzas a buscarlos, la iglesia es un buen sitio, la casa del puente y el colegio –para entrar dentro usas la barra de hierro–. Dennis no puede todavía decirte el secreto, te falta alguien a quien encontrar, Carol. Por muy terrible que te parezca, debes desenterrarla para terminar con el juego macabro de estos niños. Eileen te presta su pala y con ella regresas al cementerio. Lumpy no tarda en llegar a tu lado y montar a su hermana en el carrito, parece una pesadilla, la hermana muerta era el arma secreta de Dennis. Ahora tienes las llaves del almacén, dentro encuentras un bote vacío y algunos datos más sobre lo sucedido, un cometa cayó sobre el pueblo y lo destruyó.

EN CUENTRO CON MADRE

Te llama la atención el balancín, pruebas, pero eres demasiado pesado, así que cede y se rompe; no te queda otra opción que recogerlo. De cualquier forma, te es útil, ya que hay un puente roto y parece ser que tomando impulso con el balancín logras cruzarlo. Todo sigue siendo muy raro, vas a parar a una zona de huertas de calabaza, y hay una niña ciega que está castigada allí. María ha desobedecido a Madre, y no puede hablar, pero deduces que Madre es la culpable de todo este horror. Definitivamente tienes que encontrarla. Para abrir la puerta del vallado necesitas una clave, pero sólo tienes que pensar un poco, en la iglesia decía: capítulo 4, versículo 51, lo que coincide con algo más: Meg ganó 4 veces a las tres en raya, Eileen 5, y tú 1, así que la clave será 451. En el camino del sembrado los cuervos te atacan, y la cizaña que hay en el suelo te servirá para deshacerte de ellos, y desde luego del extraño ser que te ataca al final del camino. Ves un viejo tractor y al abrir el capó encuentras un cable y, por fin, en el granero, Madre. Se trata de un ser repugnante, una mutación vegetal que te amenaza y reta. La decisión está tomada, tienes que acabar con ella. Antes de irte recoges la llave del suelo, todo puede ser útil.

Quizás el fuego sea una buena idea, o una explosión. Para ello necesitas gasolina. Cerca del ayuntamiento hay una manguera que puedes coger con la llave. Si utilizas la goma en el depósito del coche puedes sacar gasolina y guardarla en la bombona que encontraste. Pero para hacer contacto en el generador necesitas algo metálico. En el río ►









Una vez resuelto el escenario del pueblo, una de las niñas deformes guiará a Max hasta lo que parece ser la salida definitiva a su pesadilla. Nada más lejos de la verdad: Max seguirá soñando durante varias horas.



hay algo, así que como Timmy no te dará su caña, más vale que le despistes. Tirando una piedra a la campana de la iglesia, la haces sonar, y el niño entrará a ver qué sucede. Ahora ya tienes la caña y con ella la pieza metálica que necesitas. Primero cargas el generador de combustible, la cruz metálica la colocas cerca del generador, conectas el cable al generador y a la cruz metálica, y ya está, se acabó Madre. María te espera en el puente para darte las gracias y acompañarte en tu viaje a través del túnel.

VUELTA A LA REALIDAD

Una voz te llama, es Duncan, te es familiar. De pronto vuelves a la realidad, estás en un asilo para dementes. Hablas con todo el mundo, la curiosidad te puede. Te cuentan que estás aquí después de que la torre fuera destruida por una inundación, todos han muerto, y el doctor Morgan sigue con sus experimentos. Ahora tiene algo que ver con las reacciones ante la música insistente que llega hasta tus oídos. Vera, una hermosa mujer sentada junto a la fuente, te cuenta su deseo. Se trata de que la fuente vuelva a funcionar para que Crag regrese a su lado. Debes tratar de conseguirlo. En la iglesia se produce una escena curiosa: un predicador que sólo tiene un seguidor, Norman, y cuyos discípulos son seres inanimados. El predicador te encarga una misión, tienes que encontrarle el símbolo sagrado que ha perdido. Pero no sabes dónde buscar, ya has hablado con todo el mundo, excepto con el doctor Morgan que se encuentra en su despacho. Tus dudas son cada vez más inquietantes, tu cabeza está controlada por extrañas visiones que parecen reales, y todo parece ser resultado de ciertos extraños experimentos. Los discos que hay sobre la mesa pueden ayudarte; al poner uno de ellos ("Belladona in a flat"), el viejo que estaba sentado en el jardín comienza a bailar, y mira qué sorpresa, en el banco donde se sentaba hay un objeto que puede servirle al predicador. A cambio de él, recibes un premio, una vieja escoba. Con ella puedes abrir la caja de control de la fuente y tratar de conectarla. Es sencillo, sólo tienes que mover las tuberías hasta que todo el agua que entra vaya a la tercera salida; conectas la fuente y el agua sale con fluidez. Vera está como loca; ahora Crag ha regresado. Sin querer te miras en el agua, y de nuevo un recuerdo: tu madre te llama para que vayas a ver a Sarah, tu hermana enferma, quiere que le lleves su payaso, pero no logras encontrarlo, y ella muere sin que puedas cumplir su deseo.

VISITA AL CIRCO

De nuevo tu cabeza te juega malas pasadas, eres Sarah, y te encuentras en una extraña isla rodeada de cadáveres donde está montado un enorme circo. El tipo que te recibe en el puente te da unas entradas gratis para jugar. Un tal Carl Rice te admite los tickets, y cuando ganas, te da más. Parece divertido, así que practicas el tiro al blanco y sigues





Otra de las escenas finales del juego: Sarah, la hermana de Max cuya muerte aún perdura en su memoria, será un personaje más, junto con otros tres, a la hora de resolver los enigmas.



Quizás éste sea el puzzle más complicado del juego. Desviar el flujo del agua a través de las numerosas válvulas para llenar el estanque, es una de las tareas más enrevesadas de Sanitarium.



ganando. Uno de los bolos se ha caído, te lo llevas de recuerdo. Puedes jugar cuanto quieras, con los tickets acumulados podrás disfrutar en todo el recinto.
Buscas algo más que hacer, y te topas con Sean y sus padres. La inundación hizo que todos perdieran parte de sus pertenencias, y la vida se hiciera más dura. Cerca del bidón donde se calientan, hay un bote de gasolina vacío. Decides seguir con tu reconocimiento del terreno, y llegas hasta la carpa grande del centro de la isla. En ella, todos parecen muy ocupados, pero charlas con cada uno de ellos –también con los payasos que se sientan al final–. Jennifer "Infierno", es la tragafuegos, está preocupada por que su oficio puede quedar sin sucesor. Debes ofrecerte a aprender, puede ser divertido. Meano Geno, el forzudo, quiere que Infierno le ame, así que además de los poemas, quiere ofrecerle más pruebas de su amor; un tatuaje puede ser un buen mensaje. Decides ir a ver la elaboración de ese tatuaje, y conoces a Wilbur, al que pides un bote de alcohol, que te servirá para aprender las artes de Infierno, y cuando no mira, tomas prestadas las agujas de su mesa. No es muy complicado lo de tragar fuego, y para que sigas practicando, Infierno te regala una de sus antorchas. Caminas hacia la playa, y te encuentras con Stuart Limpkin. Desde luego tiene una atracción bastante rara, pero aún así decides darle los 5 tickets necesarios para entrar, y comienzas tu visita. En dos jaulas encuentras a dos seres muy diferentes, Pret-zool–parece un contorsionista– no le molesta estar ahí metido; no así a Timber –una especie de monstruo–, que no sólo tiene hambre, sino bastante ansiedad por salir. Te apiadas de él, y gracias a las agujas que recogiste logras abrir la jaula. Esta visita ha sido rápida, quizá sea más divertido montar en el tiovivo. Pero no funciona, está oxidado. Pones un poco de aceite en la palanca, y disfrutas de un corto viaje. Ahora puedes seguir caminando hacia tu izquierda, y llegar a la casa del terror. Como resulta que eres Sarah, no se te permite la entrada por tu edad. Sin embargo, al medirte delante del payaso, colocas la bola que te dio el malabarista. Con tus tickets ya puedes pasar y, la verdad, de nuevo ha sido muy raro. El espejo que se ha roto lo guardas en tus bolsillos, ya que nada es inútil en este mundo de locos.



Niños deformes, familiares ya desaparecidos y hasta un dios serán sólo algunos de los personajes a los que se tendrá que enfrentar Max



ALGUNAS NOTAS

- Lo primero es dominar los movimientos de Max.
- No te olvides de hablar con todo el mundo, aunque no entiendas por qué te dicen algunas cosas.
- Salva muy a menudo el juego, pero no lo hagas una partida sobre otra, procura identificar bien tus avances.
- Paciencia con los puzzles, muchos de ellos son fáciles.
- El laberinto para encontrar la máscara es complicado, y solo hay un camino; necesitas tiempo y algo de lógica.
- Y nunca dejes pasar las escenas que te muestran, son fundamentales para la resolución de la aventura.

Con esta incertidumbre, decides entrar a que te lean las cartas. Lady Ivanna tiene claro lo que debes hacer, y te ves teletransportado de nuevo a la carpa del centro. Tratando de entender algo, charlas con todos los que están allí, y tras descifrar alguna de las conversaciones, decides volver a ver a Sean, el chaval que jugaba solo. Algo se mueve en el agujero que hay a su lado, puede que sea una salida. La cueva está oscura, pero llevas lo necesario para encender una luz. Las ramas que hay a la entrada te servirán, con el espejo puedes reflejar el sol, y aquellas prenderán; después enciendes tu antorcha y descubres que solo por el agua puedes salir de allí. Lo haces con precaución, ya que una especie de tentáculos acechan por debajo del agua y caen sobre ti estalactitas. Los sonidos que producen te avisan de la caída, y si golpeas tres veces en el ojo del horrible monstruo, lograrás librarte de él. Ya estás fuera, pero tu mente sigue trabajando.

ENCUENTRO EN CASA

Todo parece una visión, tú eres transparente, y pasan ante ti escenas cotidianas. Tu pasado regresa, y sólo te queda seguirlo para saber quién eres y qué ha sucedido. Te esmeras en escuchar las conversaciones, y seguir casi cada paso de los fantasmas, que no son más que tu padre, tu madre, y tú mismo. La cena es a las 6, así que adelantas el reloj para apresurar las cosas. Para poder hacerlo, buscas en la habitación la llave que abre el reloj de pared del pasillo. Una vez que tu padre ha salido del estudio, puedes entrar y coger la llave de plata y la cinta de vídeo. Para poder verla tendrás que ir a la sala de arriba y utilizar el aparato de vídeo. Son escenas de la niñez de tu hermana, parece que la felicidad se rompió por culpa de esa maldita enfermedad. Ahora recuerdas dónde encontrar ese payaso que tanto le gustaba a tu hermana. Con la llave de plata puedes abrir la puerta de la buhardilla, y al entrar encuentras una llave dorada cerca del enorme oso de peluche. Los trastos están amontonados y para pasarlos utilizas el trampolín; una vez que has pasado la montaña, puedes utilizar la llave dorada para abrir el cesto, y efectivamente allí está la pequeña muñeca. Podrás por fin hacer realidad el último deseo de Sarah.

EL LABORATORIO

Tu cabeza se recoloca muy despacio, pero las cosas comienzan a tomar forma. Ahora ya sabes que debes descubrir en qué trabaja Morgan. Si mal no recuerdas, subiendo las escaleras encontrarás la forma de entrar en la oficina. Cada vez los recuerdos son más claros; la foto de la pared es la del padre de Jacob, y detrás de ella está lo que buscabas, la llave de la cañería que activará la máquina que abre la puerta del laboratorio. El mecanismo parece sencillo: la bola tiene que caer, y para ello colocas la aguja en ►





Una vez que Max comience a rememorar su infancia, todos sus recuerdos le traerán las imágenes más sombrías y tenebrosas del pasado. El reloj será una de ellas e indicará al protagonista la hora precisa para actuar.



cada una de las ocho posiciones, validando cada una accionando el tirador cada vez. Ya estás dentro, y nunca te hubieras imaginado esta sangría. Toda la información que buscas debe estar aquí, empezando por las notas guardadas en la grabadora y, evitando acercarte mucho a las camillas, lees detenidamente las que aparecen en las pizarras. Puestos a descifrar, tratas de averiguar el por qué de las letras escritas en mayúscula: al unirlas van apareciendo palabras; para tu sorpresa logras hacer toda una frase "Youth hides the key to salvation". La clave te da acceso a la habitación contigua, que no es otra cosa que el verdadero laboratorio, o más bien una cámara del terror, donde han guardado, en urnas llenas de líquido, fetos vivos. Pero no puedes descubrir más, alguien ha dado la voz de aviso y has sido descubierto.

HÉROE DE CÓMIC

Quizá por el golpe en la cabeza, ésta comienza a jugarte malas pasadas de nuevo. Nada menos que eres Grimwall, tu héroe de cómic, y estás en una especie de colmena, rodeado de seres repugnantes y viscosos. Por si las moscas, nada más llegar has matado a uno de ellos, y te apoderas de la llave de seguridad que tenía en su poder. Parece ser que tu amigo Graven –un gran defensor de no sé que causa–, no esperaba volver a verte, y tras la alegría inicial, te permite visitar su cueva, donde recoges el martillo y las demás herramientas. Reconocer este lugar te va a costar un poco de trabajo. Llegas a una especie de horno, donde unos bichos controlan la maquinaria. Con tu martillo golpeas la tubería que tiene un parche, y lo haces saltar por los aires. Los gusanos se apartan de su tarea, y tú puedes manejar el mecanismo, haciendo que suba la temperatura y deje fuera de combate a tus acompañantes. Coges el gancho que se ha caído al suelo y te concentras en el panel de control.

La cuestión es cerrar el horno; para ello, tienes que encontrar la combinación de las alas del insecto (colores y formas) y con cada secuencia completada se irá cerrando poco a poco hasta quedar completamente inactivo.

Pero necesitas saber más, tienes que acabar con esta situación, y para ello es necesario que entres en la cueva para la que no tienes código. Graven no está en su lugar de trabajo y la extraña cosa que trabaja allí ahora necesita autorización para darte la clave. Graven es el único que puede ayudarte, aunque no crea del todo tu historia sobre la conspiración y todos los engaños que has ido descubriendo. Para convencer a la cosa de tu edad, introduces el gancho que encontraste en el horno, y cómo no, dará resultado. Hay otro gancho en el suelo, así que te lo llevas por si has de demostrar algo parecido más adelante. En la colmena está la prueba que Graven necesita para creerte, cortas uno de los botes con el gancho y se lo llevas a su cueva. Por fin se decide a colaborar en serio, te lleva a la cueva de Gromma de donde sacas el generador de sonido que está dentro de la pequeña caja, abriendo ésta con la llave que está debajo de la almohada.

El generador te servirá para acceder a la parte superior de la colmena. Allí es donde Gromma tiene todo su gran secreto escondido, los cíclopes clónicos, atrapados en enormes jaulas. La melodía de las cajas hará que se abra la puerta de entrada siguiendo la secuencia, izquierda, derecha, derecha, izquierda-abajo, arriba, derecha-abajo. Con las herramientas, logras sacar la parte de la máquina que Graven necesita, así que no pierdes tiempo en dársela. Queda algo por hacer, quieres escuchar las mentiras de Gromma, que celebra su triunfo en la colmena. Para verle, subes hasta la parte superior, y a la izquierda, escalas la cuerda hasta colocarte detrás del orador, tú sabes que todo ha terminado. Activas el túnel, entras en él.

SE ATAN LOS CABOS

Definitivamente te das cuenta de que quieren deshacerse de ti. Recuperas la consciencia dentro de una cámara frigorífica para cadáveres, y si sigues aquí metido serás de verdad uno de ellos. La puerta opone un poco de resistencia, pero no será difícil abrirla. A la derecha, en la parte superior, hay una rueda, dándole la vuelta tres veces, el engranaje se va colocando en el lado opuesto, y se fija empujando la manivela hacia la izquierda. Tendrás que hacer esta operación dos veces más, y luego otras tres veces hacia la derecha. Ahora, la rueda grande del centro, podrás girarla hacia la izquierda y estarás libre.

La oficina de Morgan está a la izquierda, allí encuentras las cerillas y un enorme busto sobre la mesa. Después de revisar el entorno, sabes que tras la pared de tu izquierda puedes encontrar la válvula que hace funcionar el vapor. El busto puede servir para hacer caer la pared, golpeas un par de veces con él, y abres la presión hasta el máximo, sin olvidar coger el codo que llega hasta la pared. Lo siguiente será arreglar un poco todo este desastre, quizá en la sala de cremaciones haya algo que hacer. Parece que la bolsa número 7 está ocupada por un cuerpo, será mejor que lo coloques en el horno y lo acciones. Pero las cenizas no puedes dejarlas aquí, así que recoges de la oficina la urna y las colocas dentro. El ojo de cristal no se ha quemado, así que puedes llevarlo contigo. La temperatura tiene que subir y, para ello, coges de la caja de herramientas la llave, y de la tubería del pasillo quitas el trozo que parece estropeado y lo sustituyes por el que quitaste del patio.

Oyes voces a lo lejos, y te das cuenta de que provienen de la morgue. Abres la cámara 5, y aunque parezca increíble,



Max se transformará, guiándose por sus recuerdos de infancia, en varios personajes: un cíclope, un caballero azteca e incluso su difunta hermana Sarah. Aquí, Max colabora con un colega para sublevarse contra su rey.



A pesar de que muchos de los puzzles que tendrá que resolver Max son bastante fáciles, algunos de ellos rebasan el límite de lo que se considera simplicidad



En este puzzle, la válvula permite escoger qué pinza soltar, actuando con el mecanismo superior. El objetivo: soltar todas las pinzas. Cien a uno a que el puzzle os dura en las manos más de 10 minutos.





encuentras a un ancianito que aún vive. Mirás a ver si existe algo parecido en otro lugar, y cual es tu sorpresa, cuando en la cámara 7 alguien ha dejado algo escrito. Para verlo necesitarás las cerillas, y como lupa, el ojo de cristal. Así puedes leer algo acerca de un árbol que habla.

En el jardín hay una tumba rota, no puedes leer bien a quién pertenece, pero si esparces las cenizas sobre ella, el nombre queda a la vista, Paul Stark, lo que empieza a tener sentido. El árbol que habla está justo a tu derecha, te dice que él es el guardián de la luz y protector de la arboleda. Del corazón de cristal, tomas el prisma y lo colocas en el haz de luz para abrir el templo azteca. Tienes que resolver el puzzle del calendario, para ello debes memorizar las fases que hay escritas en la pared, la montaña, el gran sol, el pequeño sol, el ojo, y la pirámide.

LA CIUDAD PERDIDA

Tu nueva realidad te ha convertido en Olmec, así te reconocerá Teteo y todos los demás en esta ciudad perdida. Debes buscar a Quetzalcoatl, y desenmascararle a él y a su profecía. En este lugar los espíritus lo pueblan todo. Debes hablar con todos los guerreros que vagan por la ciudad para conocer su condena y las causas, así como su edad. Las escaleras llevan hasta una especie de pirámide presidida por Quetzalcoatl, pero de momento no recibes de él más que odio y un nuevo reto: debes vencerle en su maldad. La ciudad está sumida en la desolación, sus habitantes lloran a los muertos y esperan el final definitivo. Existe un collar, pero el ahora jefe dice que se lo dio a la mujer del pescador, así se lo dices al espíritu del pescador que encontrarás en el gran totem. Si lo empujas, puedes llegar hasta el templo derruido, y quitando las enormes piedras de la puerta entrarás en él y encontrarás a la hija perdida del jefe. Ahora debes resolver el puzzle para romper la urna de cristal y sacar de allí el totem, golpeando los gongs de mayor a menor y recoges la pieza.

Te diriges ahora al templo del agua, pero para llegar hasta él debes improvisar un puente empujando la gran estatua, de forma que la lava se solidifique con el agua. Para entrar de nuevo tendrás que colocar en orden las imágenes: el ojo de dios, la lanza, el agua, el pescado, la cesta y el pescador. Ahora puedes recoger la estatuilla y el pescado. Detrás del templo del jaguar está la cabaña del hechicero, es el único que está dispuesto a enfrentarse con el tirano, así que decides ayudarle; para ello debes aprender el ritual, iniciarte, y sólo el jefe puede ayudarte. Debes haber aprendido algunas cosas, como por ejemplo la jerarquía de los guerreros. Xilonen, Ometoch, Tepictoc, Centeotl, Huitzilop, y Mixcoatl. En la lava está la Cápsula de poder que necesita el hechicero. Con todo ello el hechicero hará el sacrificio final, pero su fuerza no será suficiente y morirá en el intento. Su sangre derramada puede serte útil, así que llenas la vasija que encontraste en mitad de la ciudad de ella. Para entrar en el templo del jaguar deberás seguir las indicaciones de la estatua, colocas en corazón de cristal que encontraste en la casa del hechicero en la derecha, y la sangre en la izquierda. Los signos de la escalera serán muy útiles aquí, ordenándolos tendrás el acceso al totem del jaguar. Ahora tienes las tres piezas necesarias para completar el haz de luz, que debes colocar en el pie de la gran estatua. Al final de este nuevo laberinto está la máscara que necesitas.

SE ACERCA LA VERDAD

Tu crisis de identidad está llegando a su fin: ahora eres tres personas a la vez, Sarah, el guerrero azteca y Grimwall. Para avanzar te conviertes en el guerrero y llegas hasta las calabazas. Allí debes pulsar en el siguiente orden: la central a la derecha, abajo a la izquierda, arriba la derecha, arriba a la izquierda, central a la izquierda y abajo a la derecha. Recoges la calavera y sales del sembrado. Si miras las tumbas harás aparecer un espíritu, pero con la calavera te desharás fácilmente de él. Ahora como Grimwall, abres el ataúd y recoges la cabeza de la estatua. Para pasar el puente debes volver a ser el guerrero. En el payaso gigante deberás encontrar la clave de colores de sus dientes: rojo, amarillo, verde y azul. Su nariz se moverá, y por el hueco sólo puede entrar Sarah, y recoger las alas de la estatua. Ahora te diriges al castillo, subes la escalera y atraviesas la tela de araña. El guerrero podrá golpear las plataformas con fuerza (2, 5, 3, 1, 4), y Grimwall encontrar en la estatua las alas que te faltan, pero debes empujar los cuerpos hacia abajo para lograr lo que pretendes. Ya nada te asusta, pero esto ha sido demasiado. Vuelves sobre tus pasos, y encuentras una cueva a la que entrar, accionas la máquina de tu derecha y recoges la zarpa que hay a la izquierda. Sólo Sarah puede atravesar el hueco hasta la superficie, y una vez allí, el guerrero puede cortar la cuerda, y como Sarah volver a la cueva, recoger el torso de la estatua y regresar al castillo. Ahora puedes reconstruir la estatua y atravesar la puerta del tiempo.

Tu última pesadilla será vencer la viscosa grasa que se expande por el suelo. Controla tus pies y huye de su negrura. Debes ser paciente y hábil, y llegar hasta tu destino, las tres bolas de cristal son el fin.

Quizá fuiste demasiado inocente, y tu mente guardaba tu indefensión, pero por fin has logrado salvar la dignidad de todos aquellos que estaban indefensos, y ahora sólo debes seguir con tu trabajo y lograr la curación de quien lo necesita.

C.S.B.

F-16 Multirole Fighter Vs Mig 29 Fulcrum



Durante el juego, presionaremos la tecla T para abrir la línea de texto y a continuación introduciremos las siguientes frases:
you got what i need: munición ilimitada.
big gulp: Combustible del avión al máximo.
youre here forever: Invencible.
damn that corner: No chocaremos contra ningún obstáculo o vehículo.
chiliburger: Repara todos los daños del avión.
spindive: No podremos ser impactados por ningún disparo.
paperairplane: Podremos controlar un avión de papel.

Carmageddon II: Carpocalypse Now



¿Pensábais que «Carmageddon II: Carpocalypse Now» era sangriento y salvaje? Pues con los códigos que aquí os presentamos y que podrán activarse durante el transcurso de la partida, conseguiremos llevar el juego a un nivel siguiente de brutalidad y que se chinchen los conservadores y puritanos.
TILTY: Modo pinball.
WATERSPORT: Habilidad submarina.
LEMMINGIZE: Peatones atontados.
STIFFSPASMS: Cuerpos mutantes.
WOTATWATAMI: Ruedas engrasadas.
SMARTBASTARD: Finalizamos el circuito y pasamos al siguiente.
MRMAINWARING: Peatones al borde de un ataque de nervios.
BIGDANGLE: Al vehículo le aparece un tentáculo detrás.
WETWET: Dinero extra.
TINGTING: Reparación completamente gratuita de nuestro vehículo, esté como esté.
STOPSNATCH: Congelación del tiempo.
MOONINGMINNIE: Gravedad lunar en todo el escenario.



CLINTONCO: Activación del superturbo.
FASTBAST: Peatones a gran velocidad.
STICKYTYRES: Capacidad para escalar paredes.
GOODHEAD: Peatones con cabezas y caras ridículas.
EVENINGOCCIFER: Nuestro conductor se comportará como si estuviese borracho.
TIMMYTITTY: Bonus de tiempo.
ZAZAZ: Aniquilador de peatones.
POWPOW: Muelle Repulsificator contra oponentes.
TWATOFF: Peatones explosivos.
FRYINGTONIGHT: Rayo eléctrico para electrocutar a los peatones.
BIGTWAT: Vehículo de granito sólido.
BLOODYHIPPY: Efectos de drogadicción en la vista.
XRAYSPEKS: Peatones etéreos.
FRYFRY: Lanzallamas instalado en el coche para freír a los peatones que haya cerca de nuestro coche.
OYPOWERUPNO: Cancela una habilidad activada.
DOTACTION: Los peatones aparecen en el mapa.
TAKEMETAKEME: Peatones suicidas.
DIDEDODI: Soltar minas.

Hexplore

Para poder introducir los códigos, previamente deberemos presionar la tecla Enter para abrir la línea de texto y luego escribir lo que proporcionamos a continuación, respetando mayúsculas y espacios:
Mister White: Modo Dios.
Rat Race: Salud al máximo.
Mientras que tenemos un arma seleccionada, podremos escribir **My Drug999** y conseguiremos 999 unidades de munición de dicho arma.





Turok 2: Seeds of Evil



En este programa, para obtener los trucos, deberemos introducir los siguientes códigos durante la partida:
OBLIVIONISOUTTHERE: El gran truco. Nos permitirá el acceso a todas las opciones del menú de trucos.
BIGBADNOODLE: Los personajes tienen una cabeza enorme.
HELLOSTICKY: Los personajes parecen palos.
HENRYSBILERP: Sombras en los personajes.
INEEDAUPS: Modo Blackout.
LILLIPUTIAN: Enemigos enanos.
PICASSO: Modo dibujo.
TROMPEM: Piernas y manos desmesuradas en los personajes.
Durante la partida, podremos también introducir las siguientes combinaciones de teclas para los efectos que a continuación describimos:
ALT + CTRL + B: Hace visibles los polígonos de personajes y escenario.
ALT + CTRL + R: Activa o desactiva la lluvia.
ALT + CTRL + W: Activa o desactiva el viento.
ALT + CTRL + S: Activa o desactiva la nieve.

NOTA IMPORTANTE:

Si queréis enviarnos vuestros trucos para que los publiquemos, debéis enviarnos una carta a:
CÓDIGO SECRETO
MICROMANÍA
C/Ciruelos, 4 - San Sebastián de los Reyes - 28700 Madrid
También podéis mandarnos un e-mail: ***codigosecreto.micromania@hobbypress.es***

Populous: El Principio



Durante la partida, presionad **TAB + F11** para entrar en el modo de texto. Introducid a continuación **BYRNE**, en mayúsculas, con lo que podremos usar cualquiera de las siguientes combinaciones de teclas:
TAB+F3: Todos los hechizos activados.
TAB+F4: Todos los edificios activados.
TAB+F5: Maná al máximo.



Command & Conquer: Red Alert

En este adictivo programa de Westwood, los passwords para los niveles de los soviéticos son los siguientes:

PLAYSTATION



2. VMBWOQ284
3. XN37MCCSO
4. LH06FZZQL
5. BUVV20LFF
6. AVYQ10YA8
7. LZRJTMQAN
8. YQX4C9GFH
9. 1QESO8LEO
10. RKPOUOXJA
11. CDLKYL7Q4
12. 8T5GGDK25
13. X5CDEOKN8

Los passwords para los niveles de los aliados son:



2. T3TKSTDX8
3. U49AK771Y
4. X63DLE4AO
5. NI2ONWYOC
6. NJNPS5AMP
7. 7AOCDYR72
8. NJA9IR4TS
9. X5DR3BX42
10. 9T6WNNU2Y
11. HFUQT3EFJ
12. 9BFD9NO5V
13. WIGZO24KP
14. 5RVHMDNMK
15. XN3PGMNLY

Para conseguir el ataque aéreo de forma instantánea, habremos de presionar Cuadrado, X, Círculo, Círculo, X, Triángulo.

Mortal Kombat 4

TODOS LOS SISTEMAS



Id al modo práctica y dirigid el cuadrado de selección hacia la opción de dificultad. Presionad y mantened pulsados a continuación durante diez segundos los botones de patada baja y de bloqueo. Si todo ha ido bien, deberían oírse unas risas siniestras, momento en el que manteniendo aún esas teclas presionadas, deberemos pulsar varias veces el botón de carrera. Una vez hecho esto, podremos acceder sin problemas al menú de trucos.

F/A-18 Hornet 3.0

PC CD



Para conseguir armas nucleares, deberemos dirigirnos a la pantalla de prevuelo y eliminar el armamento del avión seleccionado. Después picharemos a la derecha de la caja que se encuentra más a la derecha de la pantalla y una X aparecerá. Cliquearemos ahora sobre los compartimentos 2 y 8 de la caja y las conseguiremos.

Imperialism

PC CD

Mantened la tecla **CTRL** y pinchad con el ratón sobre el mapa mundi. A continuación teclead **Pippin** y elegid el país de color rojo, con lo que conseguiremos todos los recursos una vez trabajemos en las minas del mismo.

Tekken 3



Para conseguir el personaje de Gon, tras conseguir el Tekken-ball mode, juega en dicho modo y siempre encontrarás a Gon en primer lugar.
Un modo alternativo para conseguirlo es jugar en el Survival mode hasta que consigas introducir tus iniciales (mete GON como iniciales).
Para conseguir el uniforme escolar, juega con Jin y Ling Xiouya 50 veces (con cada uno). Después, selecciona al personaje con el start o con el triángulo.
Para conseguir el Tekken-ball mode, tienes que ganar en el Arcade mode a diez contrincantes.
Para conseguir el Theatre mode, tienes que acabar el arcade mode con los diez personajes originales del juego.
Para jugar con Bryan Fury, tienes que acabar el juego con Gon y el Dr. B.

Caesar III

Gracias a Alberto Solanas, de Zaragoza, por el truco de «Caesar III» que a continuación pasamos a relatar:
Para conseguir una economía fluida y no carecer de dinero en ningún momento, el truco es acceder al fichero de nombre **c3_model.txt**, que se encuentra en el directorio del juego. Al abrirlo, veremos los valores de todas las edificaciones. El primer valor después del signo "{" es el precio de la edificación. Si variamos este valor por otro con el signo "-" delante, cuando edifiquemos esa construcción, en vez de restarnos dinero, nos sumará.
Por ejemplo:
39, Gardens, {, 12, 3, 1, -1, 3, 0, 0, 0, },
donde 12 es el precio de la construcción de un jardín.
Si variamos este valor por -2000, con lo que la línea quedaría así:
39, Gardens, {, -2000, 3, 1, -1, 3, 0, 0, 0, },
Al construir un jardín conseguiremos 2.000 monedas. Y así con el resto.



Rollcage



Estos son los códigos para hacernos la conducción de los vehículos de este juego un tanto más llevadera. Habremos de introducirlos bien en el menú principal, o durante la partida habiendo pausado previamente la acción:
Jackimflying: Gran gravedad.
Flymetothemoon: Gravedad media.
Bringmebackdownearth: Gravedad normal.
Trotters: Dificultad al máximo.
Bigandpink: Dificultad elevada.
Givemescorpio: Activa la liga Scorpio.
Givemetaurus: Activa la liga Taurus.
Reflections: Circuitos del revés.

Test Drive 5





Para usar los siguientes códigos, tienes que conseguir un tiempo que entre en la tabla de máximas puntuaciones (asegúrate de activar la opción de check points en las opciones):
knacked: Circuitos a la inversa.
whoooosh: Nitros (pulsa el claxon mientras corres).
mjcim.rc: Coches pequeñitos.
sausage: Coches bonus.
Una vez introducidos los códigos, asegúrate de guardar la partida para no tenerlo que hacer cada vez que juegues. Si usas el nitro, no lo actives hasta que tengas por lo menos metida la segunda marcha; esto evitará que hagas trompos.

King Quest VIII: Mask of Eternity



En cualquier momento a lo largo del juego pulsa **CTRL+SHIFT+7** y verás que aparece un código en la parte inferior que dice "password: There is none". Introduce los siguientes códigos para activar los trucos:
god: modo dios, aunque hay cosas que te pueden matar, como el río de la muerte, trampas y caídas.
bump: Atravesar muros; introducirlo de nuevo para desactivarlo.
teleport: Teletransporte; no es aconsejable porque puede colgar el programa si no se ha estado en el sitio al que se quiere ir.
give ####: Todos los objetos del inventario. Los nombres de los objetos son:
silvercoins XX: Aumenta el dinero en XX.
mushroom XX: Aumenta los champiñones en XX.
crystal XX: Aumenta los cristales en XX.
sacredwater XX: Aumenta el agua sagrada en XX.
elixeroflife XX: Aumenta las pociones de vida en XX.
invulnerabile XX: Aumenta las pociones de defensa en XX.
strength XX: Aumenta las pociones de fuerza en XX.
clarity XX: Aumenta las pociones de revelación en XX.
invisible XX: Aumenta las pociones de invisibilidad en XX.
Para salir del menú, pulsa **CTRL+SHIFT+7**.





CONCURSO AGENDA MICROMANÍA 1999



¡PARTICIPA EN EL CONCURSO DEL AÑO!

Y GANA UNO DE ESTOS ESTUPENDOS PREMIOS...

Descubre cada mes la clave de color correcta y guárdala para formar la clave secreta a final de año y entrar en el sorteo de

FANTÁSTICOS REGALOS

BUSCA LAS BASES EN MICROMANÍA Nº 48



5 DREAMCAST DE SEGA



5 CYBORG 3D PAD DE SAITEK



5 SOUND BLASTER LIVE VALUE DE CREATIVE



5 FORCE FEEDBACK DE GUILLEMOT



5 PC DASH DE SAITEK

Enigma Abril 99

Polémicas aparte

Busca la pegatina donde se resuelve este enigma, fíjate en el color de fondo y pega la clave correspondiente en la página cupón

... CONTINUARÁ

Empresas colaboradoras:

SEGA Saitek CREATIVE Guillemot



Nunca antes me hubiera podido imaginar las aventuras que mi nuevo trabajo me depararía, pero lo cierto es que nada más terminar de hablar con mi nuevo jefe, el Sr. Sullivan, una sensación extraña invadió mi mente, quizá fuera el presagio de lo que me depararía mi investigación...



Black Dahlia



Había una nota del Dr. Strauss, y un papel con números y letras, y lo que parecía un número de teléfono. Tomé buena nota de todo, a un buen detective no se le puede pasar nada por alto



La **Dalia Negra** al descubierto



Lo primero era instalarme en mi nuevo puesto, así que me dirigí a mi despacho, al final del pasillo. Estaba compuesto por un escritorio, unas estanterías, una silla, el mobiliario habitual para estos casos. Abrí el cajón del escritorio y leí un informe misterioso sobre nazis y Hitler.

A la derecha había otro cajón con una nota de "cosas pendientes", presté especial atención al punto nueve de la lista... más tarde me fue útil. Debajo de todos los papeles, encontré un revólver, lo cogí por si en algún momento lo necesitaba.

A mi derecha había una especie de archivador con cajones, encima un libro llamado "Lecciones para América", me entretuve echándole una ojeada. Estaba contento con mi insignia de poli, la miré un rato, en la parte izquierda llevaba mi pequeña medalla de San Cristóbal, mi medalla de la suerte. Revisé el expediente de mi inventario y también el revólver, me fijé bien en la culata, tenía una especie de marca, así que la accioné y se abrió un compartimento secreto del que apareció una pequeña llave, parecía la llave de un armario.

Seguí con la inspección de mi despacho. Cerca de la puerta, a la derecha, había un cajón cerrado con llave. Con la llave que encontré en la culata del revólver conseguí abrirlo.

Había muchos papeles, me leí todos, la verdad es que gracias a eso más tarde conseguí atar cabos sueltos. Había una nota







Poco después fui a ver al detective Marylo a la estación de policía. Hablando con él conseguí que me dejara un libro con fotos de sospechosos. En una de las hojas había un papel timbrado y me lo guardé

del Dr. Strauss, y un papel con números y letras y lo que parecía un número de teléfono. Tomé buena nota de todo.

LAS PRIMERAS INVESTIGACIONES

No tenía las cosas nada claras, así que volví a hablar con mi jefe, el Sr. Sullivan. Fui directo al grano y le pregunté por los ficheros del caso, entonces me entregó unos papeles. En uno de ellos ponía "Initial Crime Report". Le pregunté sobre el detective que llevaba el caso antes que yo. En el expediente aparecía un nombre que se repetía constantemente: Finster. Le pregunté al Sr. Sullivan sobre esa persona y me mostró una invitación, parecía propaganda fascista. Cada vez estaba más confuso.

Pensé que lo mejor sería ir a ver a Finster a su despacho. Hablé con él todo lo que pude pero no fue muy agradable conmigo, parecía algo nervioso y enfadado.

Poco después fui a ver al detective Marylo a la estación de policía. Hablando con él conseguí que me dejara un libro con fotos de sospechosos. En una de las hojas había un papel timbrado y me lo guardé discretamente. Seguí paginando el libro de sospechosos y presté atención a un nombre: Louis Fisher. Con todo eso y la información que Marylo me había facilitado me dirigí al Bar McGynty.

Mis intentos de hablar con el camarero fueron fallidos, pero a la derecha encontré un hombre, bien vestido, aseado y dispuesto a hablar; era Winslow. Estuvimos comentando la existencia de una lista negra con nombres de gente relacionada con el movimiento nazi.

UNA HISTORIA DE NAZIS

Volví a ver a Sullivan, le pregunté sobre la existencia de la lista negra y me respondió que era cierta y que él tenía una copia. Me la entregó y con ella en mi poder decidí volver a mi despacho. Mirando la lista negra, vi el nombre del Dr. Strauss en ella y al lado unas letras y números; parecía una clave y tenía que descifrarla con el código que encontré en el mueble de la derecha de la puerta de mi despacho. El proceso que efectué fue el siguiente: El número de Strauss era CLV 51 22 40.

Según las letras que acompañan los números del teléfono, C=2 L=5 y V=8, de lo que deduje que la primera parte del teléfono de Strauss era 258. Pero todo era un código. En el papel que encontré en el mueble al lado de la puerta ponía 0 + 1 - 1, si sumaba estos números al 258 el resultado sería: 2+0, 5+1, 8-1, o lo que es lo mismo 2, 6, 7. Por lo tanto los primeros tres números eran 267. La clave para resolver la otra combinación la encontré en el mismo papel. Consistía en restar de dos en dos el resto de los dígitos, es decir:

5-1= 4 2-2= 0 4-0= 4

Bien, este era el número de teléfono del Dr. Strauss, 267 404

Usando el teléfono de mi derecha le llamé, pero no estaba en ese momento así que decidí intentarlo más tarde. Fue entonces cuando me percaté de lo oscuro que estaba mi despacho. Al lado de la puerta se encontraba el interruptor, encendí la luz. En la lámpara del techo se veían unas sombras, parecía que había algo dentro. Era una bolsa. Alcé la mano para alcanzarla y una vez en mi inventario la examiné mejor, era una bolsa de runas. Decidí no tocarlas en ese momento, no sabía cómo usarlas, así que las volví a guardar en mi inventario.

Volví a ver a Marylo, estuvimos hablando sobre Winslow, y después regresé a mi oficina. En mi mesa había un recado: Helen Strauss había llamado, cogí la nota.

¿QUÉ SON ESAS RUNAS?

Me encaminé al museo a ver a Helen, y después de charlar con ella, le enseñé la bolsa de runas y la nota de Finster. También le enseñé los Expedientes del Caso. Gracias a esto descubrí cosas interesantes. Helen me entregó un libro que miré detenidamente, y yo le pregunté acerca de una vidriera rota que tenía en una mesa a su espalda. Acercándome descubrí que parecía un puzzle. De hecho, una de las partes estaba casi hecha, pero había que formar tres figuras más. Algo que me ayudó para saber si iba bien, fue usar la lampara de infrarrojos. Tras recomponer los pedazos rotos pude leer cuatro nombres: LANDOLPH, FISCHTERWALD, FINSTERLAU y MULHAVEN. Acto seguido regresé al bar McGynty.

Unas Ayudas

Introduce estas palabras en el momento en que intentes solucionar los puzzles. Pasarás todos sin el más mínimo problema. Aquí están los Cheat Codes para «Black Dahlia»:

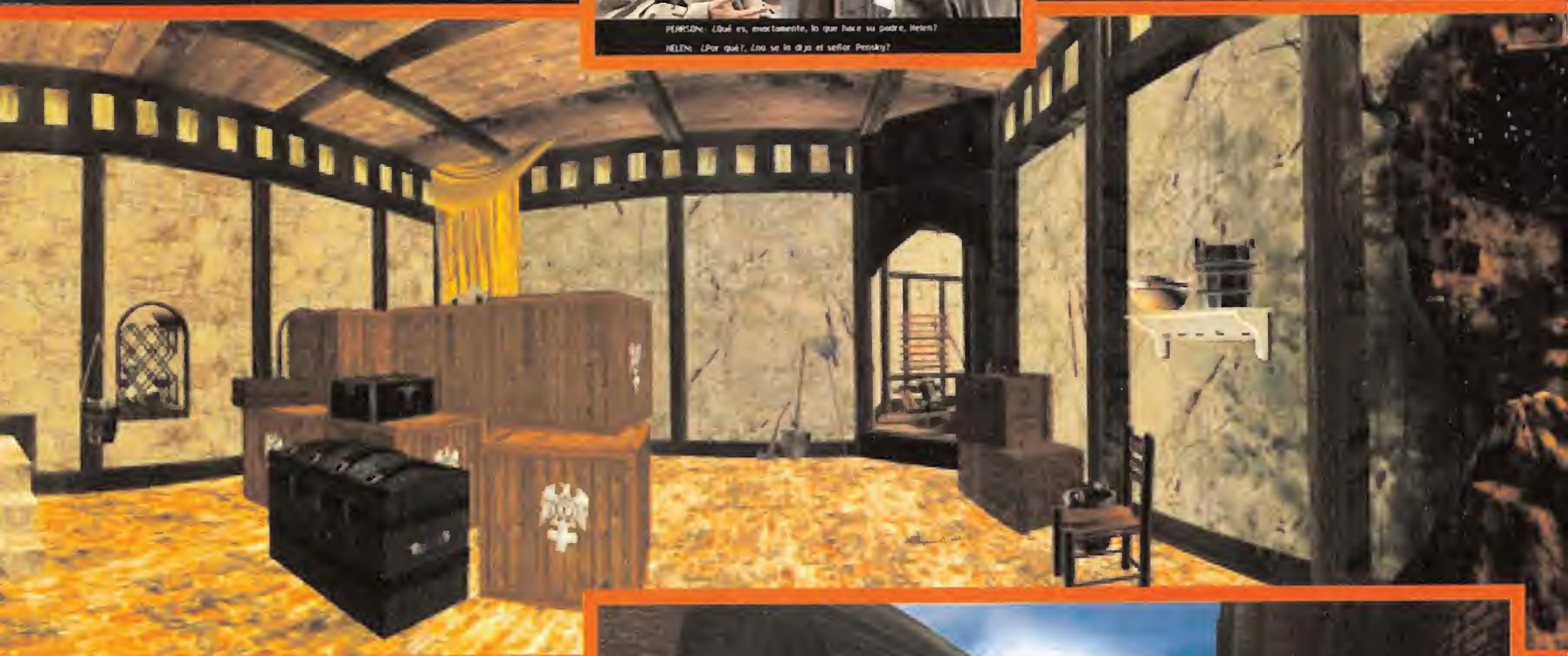
Puzzle de la vidriera rota: LEADHEAD
Puzzle de la cajita de madera: LOGHOUSE
Puzzle de la caja fuerte de Winslow: MASTERLOCK
Puzzle del sello para la invitación : RINGDING
Puzzle de la máquina de presión: PRESSURE
Puzzle de los planetas: SUNSPOT
Puzzle del sarcófago y los bloques: BLOCKHEAD
Puzzle de la bolsa de runas: GEMSTONE
Puzzle de maleta del tren: BOXTOP
Puzzle del bastón: CANDYCANE

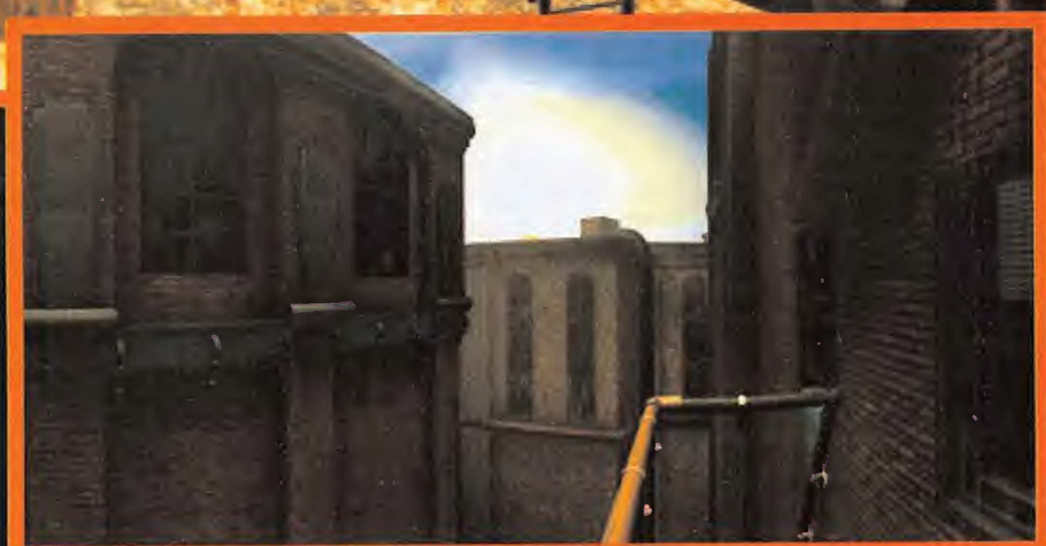
Al fondo encontré a un hombre calvo y con bigote. Estuve hablando con él, y luego me dirigí al teléfono que había en la pared a la derecha. En una esquina del teléfono había un nombre y un número: Lou Fielding CMR 259 que equivalía al número 267 259. Alguien me contestó y me preguntó que con quién quería hablar. Le contesté que con Louis Fischterwald. El hombre del teléfono entonces me contestó que fuera a la Habitación del Cuervo.
Al llegar allí vi una puerta, y al lado de ella un intercomunicador. Al preguntar por Finster, me dijeron que estaba en "La Misión". Bueno, por si encontraba algo más estuve rondando el lugar. Encima de una mesa encontré un libro y debajo de la misma mesa una especie de postal o estampita. Siempre tengo la buena costumbre de examinar todo lo que me guardo antes de seguir investigando, puede tener pistas que me ayuden en mi investigación.
Me largué de allí en cuanto terminé de mirar la estampita y me dirigí a la Misión de San Bartolomé.





a despistar a ese tipo, y en cuanto le tuve a tiro, ¡zas! ¡Le disparé!
Lo que pasó después prefiero no recordarlo, sólo sé que me fui a ver a Marylo y le estuve preguntando acerca del hombre al que había disparado. Me fijé en un periódico que Marylo tenía encima de su escritorio y lo estuve leyendo. Recordé que en la caja de cerillas que tenía en mi inventario había un nombre: Mulhaven y detrás, un teléfono GB5 637. Eso me decía que debía ir al Desván de Loui.
En el desván de Loui encontré una lámpara en el suelo, al final del cable levanté una de las tablas del suelo y cogí el objeto que había en su interior. Girando un poco a la izquierda y cerca de la caldera cogí una brocha y limpié las cenizas. Debajo había algo parecido a unas runas, al levantarlas volví a tener alucinaciones horripilantes.
Anoté las runas en mi libro de notas a lo mejor más tarde necesitaba analizarlas. A un lado de la habitación había un buró. No pude abrirlo en ese momento porque no tenía





Detrás del mostrador conocí a una persona, se llamaba Ernie, estuvo contándome cosas interesantes, pero a mí me interesaba más echar un vistazo libremente, así que conseguí engañarle para que me dejara unos minutos solo. En cuanto se fue, me dirigí a la parte trasera del mostrador. Allí debajo encontré una maleta y al abrirla encontré varios papeles y objetos. Todos lo que había a la izquierda lo llevé hacia la derecha y de nuevo lo que había puesto a la derecha lo llevé a la izquierda, con todo este movimiento conseguí encontrar una foto. Como siempre eché un vistazo a todo antes de seguir investigando.

UNA NUEVA VISITA AL MUSEO

Algo me quedó pendiente con Helen en el museo, así que volví a visitarla. Le pregunté si ella sería capaz de montar las runas correctamente, y me volví a interesar sobre los trozos de la vidriera, pero algo llamó más mi atención en ese momento. Al lado de la mesa de la vidriera, había otra mesa, y en ella un libro sobre las cruzadas, siempre he sido tan curioso... estuve echándole un vistazo.
La foto que encontré en la maleta de Ernie me tenía intrigado, y pensé en enseñársela al Detective Marylo. Después regresé a la Habitación del Cuervo.

Como me imaginaba, Loui ya había llegado y con él mi pequeño interrogatorio. Traté de intimidarle preguntándole acerca de la invitación y de la foto que encontré en el mostrador de Ernie. Se puso bastante nervioso y cuando por fin volví a tomar el control de la situación (hemos cambiado de escenario. Es aconsejable grabar aquí puesto que es posible perder la vida), me encaminé hacia la derecha y avancé, unas botellas que encontré por allí me ayudaron

la llave. Allí no hacía nada más de momento, así que pensé en darme un paseo por el Hotel Cliveland.
Había una persona en recepción. Traté de sonsacarle sobre el Señor Mulhaven. Intenté el soborno para conseguir más información pero no resultó como yo esperaba. Entonces puse en marcha el plan B. En la pared de la derecha había un teléfono. Marqué el teléfono de la caja de cerillas. Con la habilidad que me caracteriza simulé la voz del

Señor Mulhaven. No debí hacerlo mal del todo por que les dije que faltaba mi periódico de la mañana y "coló". Cuando el botones se encaminaba a la habitación del Señor Mulhaven, sólo tuve que seguirle para conocer el número de su suite.
Ahora sólo faltaba colarme dentro. Dándome la vuelta, me encontré con el carrito de la camarera, lo empujé hasta la puerta del Señor Mulhaven. Mirando más detenidamente el carrito, en la segunda bandeja había un cuchillo que desde ese momento formaba parte de mi plan. Me subí al carrito y con el cuchillo abrí el cristal de encima de la puerta, y hábilmente me colé en la habitación. A la derecha estaba la cama, y a la derecha ésta, un jarrón encima de una mesilla, en el fondo del jarrón había un trozo de papel y una llave, cogí llave, y después el papel. De repente, alguien entró a la habitación; era el ama de llaves con unos extraños. Dejaron algo en la habitación y desaparecieron. Volví a mirar el jarrón y encontré una foto. Mirándola más detenidamente en el inventario, y al darle vuelta pude leer un mensaje.







En la lámpara del techo se veían unas sombras, parecía que había algo dentro. Era una bolsa. En mi inventario la examiné mejor, era una bolsa de runas

CURIOSO TIPO ESTE WINSLOW

Bueno, por el momento no se me ocurría otra cosa mejor que hacer que volver a la oficina. Algo estaba pasando: el Sr. Sullivan y Winslow estaban discutiendo. Después de charlar un rato con el Sr. Sullivan volví a mi despacho.
Necesitaba aclarar todas mis ideas, examiné las notas de Helen que tenía en el inventario y también la llave que encontré en el desván de Louie. Probé a abrir la caja que encontré en el desván, y lo conseguí de esta manera: primero giré la rueda de la derecha hacia abajo, después puse la pequeña chimenea de la parte izquierda en posición horizontal girándola a la derecha, en la parte izquierda de la casa empujé la parte de arriba de la puerta, pinché en la chimenea del tejado y la empujé hacia abajo, la parte de debajo de la puerta la subí hacia arriba, la rueda la giré de nuevo pero esta vez hacia arriba, con esto conseguí mover una tabla de abajo hacia la izquierda. Deslicé un segmento de la parte inferior izquierda. Moví el tablón que estaba debajo de la puerta hacia el fondo y bajé la puerta de nuevo hacia abajo, subí de nuevo la chimenea, giré la rueda de nuevo hacia abajo y pude ver de nuevo la tabla de la puerta, la pequeña chimenea del frontal la puse de nuevo en posición vertical. La puerta que había entre las dos pequeñas chimeneas la llevé hacia la izquierda, justo debajo de la puerta manipulé una tablilla y la llevé hacia la izquierda, y la tablilla que quedó al descubierto con un simbolito la llevé hacia arriba, la caja se abrió y de dentro cogí una llave y un sello.
Volví al desván de Loui. Con la llave que había encontrado en la casita. Tenía que abrir el buró, para ello me fijé en las fases de la luna que había encima del buró. Lo primero que hice fue empujar la llave hacia dentro, girarla a la izquierda, sacar la llave, derecha, derecha, empujar la llave, izquierda y hacia fuera. ¡Vaya! Ni yo mismo lo creía pero el buró se abrió y apareció un diente. Con bastante reparo lo guardé en mi inventario. Volví al Hotel Cliveland. Estaba de nuevo dentro de la habitación. Me dirigí al armario, y traté de usar el anillo que encontré en la casita con la puerta, pero... pasos de nuevo, alguien se acercaba, tuve que esconderme, alguien con aspecto de militar nazi, rebuscaba en el buró y.... otra pesadilla.

Una vez solo, seguí con el armario y no paré hasta que se abrió. Dentro examiné una invitación que era de la Habitación del Cuervo, también había una nota escrita a mano, una cuenta del bar del hotel, una carta para Joseph , un collar de perro y un telegrama. ¡Qué cosas tan raras!. Volví a la oficina del Sr. Winslow.
Una vez allí traté de hablar con él, pero ese momento tenía mejores cosas "entre manos" que atenderme, así que muy cortésmente me despidió. La clave del éxito en mi profesión es no darse por vencido, así que al rato volví para conseguir la información que necesitaba.
Me fijé en una librería que tenía encima una bola del mundo, encima de ella había una foto del Sr. Winslow y al lado unos números. Justo al otro lado de la habitación había un cuadro, algo me decía que era algo más que un cuadro. Pinché en la esquina superior izquierda y se abrió y apareció una caja fuerte, me acerqué más para ver mejor el dial. La combinación era 19 derecha, 6 izquierda (hay que dar dos vueltas antes de situarse sobre ese dígito) y 33 derecha. Con esta maniobra conseguí abrir la caja fuerte de Winslow.
Dentro encontré un sobre y algunas notas sobre una casa de descanso en Sunnyvale, un pase de seguridad de Winslow y poca cosa más. Después de esto regresé a mi oficina. Una vez allí y más tranquilamente examiné la invitación de la Habitación del Cuervo y el pase del Sr. Winslow. Me dirigía a Flanagans.

PENSKY-HOPPER ENTRA EN ESCENA

Allí mantuve una pequeña charla con Mulhaven, y le enseñé la invitación, después me dirigí a la residencia Sunnyvale.
Allí conocí al Sr. Pensky, estuvimos charlando sobre el caso, y me comentó algo sobre una Dahlia. Me dijo que debía encontrarla y destruirla. Me aconsejó que llevara encima tres talismanes, que según él me ayudarían en mi búsqueda. Parece ser que uno de ellos era el colmillo que yo ya tenía en mi poder. También me comentó algo sobre unas plumas que estaban en mi despacho (recordemos que antes era el suyo). Con toda esa información regresé a mi despacho y lo primero que hice fue buscar las plumas. ►

Estaban dentro de un libro llamado "The Crusades: a pictoral history". Por lo menos tenía dos de los tres amuletos que necesitaba.

El museo era el único lugar donde podría encontrar un sello para la invitación de la Habitación del Cuervo. Helen me ayudó a encontrarlo. Encima de una mesa encontramos un sello. Antes de eso pinché al lado del sello y de nuevo tuve una visión. Ya empezaba a preocuparme el asunto de los sueños y las visiones. Volviendo a lo del sello, examiné los cinco lacres, el sello correcto debía ser una mezcla entre el sello púrpura y el azul. El sello –el que debía manipular-, estaba dividido en cuatro por una especie de juntas. Quitándole la funda al sello aparecieron cinco anillos siendo el cinco el más cercano a nosotros y el uno el más alejado. Conseguir formar el sello correcto me resultó más difícil de lo que pensé en un primer momento. Pero para no aburriros demasiado aquí va la combinación correcta y la manera en que manipulé los anillos: 4d, 1d, 5d, 1d, 2d, 1d, 3d, 5i, 1d, 2i, 3i, 4i. (d= derecha e i= izquierda).







Debajo del mostrador encontré una maleta y al abrirla encontré varios papeles y objetos

Mi propósito conseguido, ¡al fin estaba en la fiesta!. Allí me encontré al Sr. Winslow, que insistió tanto en presentarme a Elliot Ness que consiguió que Von Hess escapase de mi interrogatorio. Von Hess había escapado por una puerta en la que había un portero, que como todos los porteros no me dejó pasar. Hacia la izquierda y en la mesa había un plato boca abajo. Lo cogí. Había una salita tapada con mamparas azules, me metí dentro y girándome, vi una mesa camarera con unas copas de cristal, usando el plato que encontré en la mesa con la mesita camarera, conseguí colarme por la puerta por la que desapareció Von Hess. Estaba ante una preciosa habitación, no dejé escapar ni un detalle de los cuadros de las paredes y de las runas de la izquierda.

En el techo había un cordón con el que conseguí encender la luz. Ante mis ojos apareció una mesa redonda con unas insignias raras, que parecían runas y con unos cajones incrustados. Con el sello de mi inventario pude abrir todos los cajones, menos uno. Situándome justo enfrente del que no se puede abrir y siguiendo las indicaciones que había aprendido del pergamino y de Helen, fui capaz de deducir en qué orden abrir los cajones.

Llamé número 1 al cajón que no podía abrir y siguiendo las agujas de reloj fui abriendo los cajones en el siguiente orden: 6, 8, 11, 12, 9, 4, 5, 7, 2, 3, 10. El cajón del centro se abrió y apareció un libro. Era el último ingrediente que Pensky enumeró para librarnos de las pesadillas.

Decidí regresar al hospital para contarle mis avances, pero al volver allí no estaba, algo estaba pasando y pronto averiguaría de qué se trataba. Regresé a mi despacho, me habían dejado una nota. Una tal Cassandra me había llamado y decidí visitarla. Era una especie de medium o algo por el estilo, así que le conté todos mis sueños y pesadillas. Fue entonces cuando me preguntó si quería entrar en trance, por lo visto era la única manera de deshacerme de mis pesadillas, no tenía nada que perder, así que acepté su oferta. En el sueño en el que entré la única manera de acceder a mis pesadillas era pinchar entre las dos antorchas. Pinchando alrededor conseguí pistas que luego me ayudaron. Me aproximé a la puerta, las pistas me dieron el orden en que debía colocar los símbolos que había en ella. Éste fue el orden:

- Columna de la izquierda: Corona, Llave, Serpiente, Estrella, Llave, Escudo, Sol, Pájaro
- Columna de la derecha: Pájaro, Luna, Escudo, Pez, Serpiente, Cometa, Corona, Pez

La puerta se abrió y me encontré flotando en el espacio. Tenía que saltar de un planeta a otro sin caerme. Aún no estaba preparado para esa prueba así que salí del trance (pulsando ESCAPE). Le conté a Cassandra lo que allí había visto, y me enseñó un libro de astrología. Memoricé el número de cada planeta y los signos de cada uno de ellos.

DE PLANETA EN PLANETA

Regresé a ver al Sr. Sullivan y estuvimos comentando cosas acerca del caso. Pensé que Marylo podría darme alguna pista más sobre el asesino del torso, revisé todas las prueba que sobre el caso me dio el detective, el objeto número 19 estaba requisado por el FBI. Todas las pruebas que me dio Marylo eran muy importantes para mi caso, así que las estudié cuidadosamente.

Decidí someterme al trance de nuevo, así que regresé a casa de Cassandra. Estaba de nuevo en los planetas y los visité en el siguiente orden:

Saturno, Marte, Mercurio, Venus, Sol, Luna, Júpiter, Tierra, Esfera gris.

No sabía bien dónde me encontraba, avancé hasta llegar a una piscina de agua. Pinchando en el agua la vi más de cerca. Al echar las piedras con los símbolos a la piscina, vi unas imágenes. Regresé del trance y hablé de nuevo con Cassandra. Le conté lo que había visto en el estanque y en las piedras.

Hice otra intentona de hablar con Winslow sobre el caso y después fui a la oficina del Detective Marylo. Hablé con él y miré de nuevo el objeto 19, volví a mirar el objeto 1 y fui a la última página del informe. Pinchando en la esquina superior del papel, encontré información relativa a la casa de Santini. Me dirigí allí para seguir mi investigación.

Mantuve una pequeña charla con la Sra. Santini. Aproveché el momento en que abandonaba la habitación para echar una rápida ojeada a la sala. Una de las persianas se subía sola. Saliendo al pasillo apagué la luz, entonces

bajé la cortina de la derecha y encontré una foto de Angelo y Loui en la Habitación del Cuervo. En la esquina derecha de la habitación, en el rodapiés había algo raro, empujándolo descubrí un escondite con objetos, cogí todo lo que allí encontré y me encaminé al Kingsbury Run.

EL ASESINO DEL TORSO

Me encontraba dentro de un túnel. Tomé el siguiente camino: un click hacia el norte, cuatro clicks hacia el este, cinco clicks hacia el norte, después giré hacia la derecha y me encontré con un puzzle de tuberías. Para resolverlo tuve que hacer que todas las válvulas marcasen 30, había que moverlas con las ruedas de abajo. Al colocar todas las válvulas correctamente, se abrió un pasaje, por el que llegué hasta una puerta de hierro, tomé buena nota de todos los símbolos de la puerta y miré la cruz del centro.

Moviendo las piezas conseguí abrir las cerraduras, la clave era: 1, 2 / 3 / 4 / 6, 5

Teniendo en cuenta el dibujo debemos presionar las piezas en este orden: 5, 4, 2, 3, 7, 5, 2,

Después de introducir la clave la puerta se abrió y pasé a otra puerta que me resultó imposible de abrir en ese momento. Mirando arriba a la izquierda vi una grieta pinché en ella y conseguí escuchar algunas conversaciones...

Regresé a la Habitación del Cuervo. En la parte trasera de la puerta, realicé la siguiente operación: empujé el diamante rojo del centro, después empujé la figura del centro de la secuencia de figuras azules , de los triángulos que

Como me imaginaba, Loui ya había llegado y con él mi pequeño interrogatorio. Traté de intimidarle preguntándole acerca de la invitación y de la foto que encontré en el mostrador de Ernie





Regresé a la oficina de Winslow, y estuvimos comentando cosas sobre el caso y sobre el medallón de Von Hess, le conté lo del túnel y después de un acuerdo accedí a que me acompañara al lugar donde estaba la puerta de acero y la forma de cruz.

Pinchamos en la cruz de la puerta y usamos el medallón sobre ella. La puerta se abrió y Winslow desapareció. Justo enfrente tenía una puerta que parecía otro puzzle.

rodeaban al rombo presioné el superior izquierdo, de la secuencia de figuras azules superiores la segunda pieza empezando por la derecha, después la segunda por la izquierda, el triángulo superior derecho que rodea al rombo y finalmente de nuevo el triángulo superior izquierdo y el triángulo superior derecho.

Me acerqué al armario que había en la sala, y lo estuve mirando de cerca. Al lado había una mesita con candelabros, cogí el de la izquierda y vi que en su base había cinco piezas que se movían si rotábamos el candelabro, el número uno era el extremo del candelabro. Este es el orden de movimientos: la sección cuatro dos veces a la derecha, la cinco dos veces a l izquierda, la tres dos veces a la derecha entonces el armario se abrió.

Cogí el medallón verde, era el talismán del asesino, me fui a hablar con Cassandra. Me puse de nuevo en trance. En la piscina había una nueva piedra, tirándola al agua supe algo más del asesino. Volvía a ver a Marylo, para contarle que conocía al asesino...

MÁS PUZZLES

De nuevo en la Habitación del Cuervo, busqué la librería que vi en la piscina, pinchando en el estante del medio de la librería, tirando de un libro, se abrió un pasaje secreto.

En el pasaje secreto encontré cosas del asesino del torso, pero ninguna prueba definitiva.

La Segunda Guerra Mundial había estallado y el gobierno cerró el caso temporalmente.

Después de cuatro años, un soldado americano encontró símbolos relacionados con el asesino del torso.

Me encontraba delante de una puerta con extraños dibujos, que simbolizaban planetas. Debía manipularlos alrededor del sol que era la pieza central, de tal manera que todos ellos estuvieran con la parte luminosa hacia arriba, una vez que lo conseguí pinché el sol. Me encontré en una entrada con tres puzzles uno de ellos frente a mí y los otros dos uno a cada lado.

El puzzle de la izquierda lo resolví moviendo las piezas de la siguiente manera: moví la palanca con forma redonda hacia la izquierda, luego arriba, derecha (hasta el centro), abajo (hasta el centro), derecha, arriba, izquierda, abajo, (hasta el centro), derecha, abajo, izquierda, arriba, abajo, derecha, arriba (hasta el centro), izquierda, abajo, derecha, arriba, abajo (hasta el centro), y con esta maniobra conseguí abrir la puerta pero la caja interior estaba vacía. Me decidí entonces por el puzzle de las llaves que era el del centro. Tenía 8 llaves que de izquierda a derecha eran ►

del 1 al 8. Entonces el orden correcto de colocar las llaves era: 4, 8, 1 / 3, 6, 2 / 7, 5

Es importante que os recuerde que cada vez que metía una llave la empujaba. De nuevo apareció otra caja y de nuevo estaba vacía, ¡no era mi día de suerte!.

Bien, sólo me quedaba un puzzle. En éste había 7 palancas, de izquierda a derecha del 1 al 7. Presioné las palancas 1, 4, 6, y 7, y pulsar el botón rojo. Estuve pulsándolo hasta que se abrió la caja. El esfuerzo mereció la pena. La Black Dahlia se encontraba en el interior.

Pasó un año hasta que pude retomar el caso, y además ni siquiera me encontraba en América. Estaba en un pueblo en la frontera de Austria.

DE PASEO POR LAS CATACUMBAS

Estaba todo a oscuras, no veía nada. Me encaminé hacia unas escaleras y pinché en el cuadro que encontré en la puerta, el panorama no pudo ser menos alentador. Girando 180º obtuve otra panorámica de mi celda y algo me llamó la atención. Avancé hacia allí y pude ver que en el suelo había un gancho. Al darme la vuelta vi una polea con unas palancas. Había dos palancas y una manivela. La palanca de la izquierda estaba hacia arriba y la derecha hacia abajo. Pulsé las dos de manera que la palanca izquierda estuviera hacia abajo y la derecha hacia arriba, después de un sonido, volví a bajar la palanca de la derecha. Es decir, los dos interruptores quedaban hacia abajo. Regresé donde estaba el garfio, que ya había bajado, e hice click en él. Descendí por una gruta. La dirección a seguir fue: recto, derecha, seguir recto hasta llegar a una habitación. Así llegué hasta un altar con unos vasos. A la derecha del altar había una caja y al pincharla, dentro vi un artefacto que ojeé más detenidamente en el inventario.

Era una especie de plato. Una vez conseguido el plato, salí de la sala. Automáticamente fui a la izquierda, pero giré 180º y seguí recto hasta una bifurcación en la que tomé el camino de la derecha. Así llegué hasta un gran sarcófago. Me acerqué al altar y usé el artefacto allí. Se abrió el sarcófago y dentro vi unos símbolos de runas reflejados en la tapa. Por supuesto tomé buena nota de todo lo que me encontré. Así que ya podía salir de allí. Seguí avanzando hacia la derecha. En cada bifurcación siempre tomaba el desvío de la derecha. Llegué a una habitación con otro altar. Me puse frente a él, giré y cogí la puerta 6 de la derecha. Avancé siempre hacia la derecha, hasta que llegué a una zona con un puente y unas escaleras. Fui al fondo 2 veces. Aquí tuve mucho cuidado porque era muy peligroso. Había que pisar los peldaños en el siguiente orden: izquierdo, derecho, izquierdo, centro, derecha, izquierda, derecha. Llegué ante otro sarcófago. Pinché en el sarcófago y en su tapa rota. Había más símbolos que anoté. Al personaje que había dentro del sarcófago le faltaba la calavera por lo que supuse que alguien había estado allí antes que yo. Me di a vuelta y descendí por las escaleras de nuevo. Esta vez el orden de bajada fue el inverso: izquierda, derecha, izquierda, centro, derecha, izquierda, derecha. Volví a los túneles y siempre hacia la derecha. Acabé ante otro sarcófago. Pinché hasta que se abrió. La tapa era un nuevo puzzle cuyo objeto consistía en manipular los bloques de tal manera que las 4 esquinas de piedra quedasen libre, sin el bloque que los cogía.





Me costó bastante trabajo conseguirlo, pero finalmente lo abrí. Tomé nota de las runas de la espada. Así que me largué de allí enseguida, ese lugar me daba escalofríos. Salí de la habitación, girando siempre a la derecha y pinché en el otro sarcófago. A la izquierda vi un sarcófago. Me acerqué a mirar dentro. Cogí pequeños cuadrados de piezas que había frente al esqueleto. Me dirigí a la derecha hasta ver una pila de agua bajo una figura en la pared. Me acerqué para verlo mejor y usé las piezas de piedra en la pila. Vi las runas que parecían extrañas líneas verticales y la letra X, N y F. Había que combinarlas (3 por símbolo) para formar esas letras.

De izquierda a derecha tenía que formar la línea (como un bastón), la X, la N y la F y tomé nota.

Regresé a la Sala de los Pilares. El camino correcto era seguir dos desvíos a la izquierda y uno a la derecha.

Me situé entre los pilares que había en el altar. Eran cuatro. En cada uno de ellos introduje la secuencia de runas que había ido viendo los sarcófagos. Todas las tenía anotadas en mi cuaderno por lo que tan sólo tuve que echar un ojo a mis notas y transcribirlas a los pilares. El orden de los pilares en que se introduzcan era indiferente. Pero lo que sí que tuve que tener en cuenta es que una de las combinaciones la vi reflejada (la primera) y por tanto los caracteres estaban al revés.

Se abrió una puerta. Me dirigí hacia el fondo y pinché la figura que estaba tumbada en el sarcófago. Sus manos tenían una forma peculiar. Ese parecía el lugar idóneo para usar mi bolsa de runas. Tenía que ensamblar las runas. El orden correcto fue el siguiente:

FILA DE ARRIBA: Una que se parece a la N, una Z al revés, una F, una línea vertical, la que tiene forma de pajarita, el símbolo menor, una R, una M.

FILA DEL MEDIO: Un 7 al revés, las flechas a la izquierda y derecha, la N, la X, la que parece la N o pi, la S, el diamante con dos rayitas al final, una Y cruzada.

FILA DE ABAJO: La que se parece a un altavoz, un 7 al revés, una S, una X, una F, un diamante cruzado al final, la D, la flecha hacia arriba.



Allí conocí al Sr. Pensky, estuvimos charlando sobre el caso, y me comentó algo sobre una Dahlia. Me dijo que debía encontrarla y destruirla







pies del sarcófago, allí me encontré con dos paneles más. Repetí el mismo proceso que con el otro panel. Regresé a mirar por los binoculares. Se reflejaba una figura que antes no veía un punto rojo en su interior. A la izquierda de los binoculares, en la cenefa había un pequeño botón rojo, que era lo que acababa de ver. Pasé cuidadosamente por la pared hasta que encontré un pasadizo secreto y en su interior encontré a Von Hess. Traté de hablar con él pero llegó el Sr. Winslow y...

LA GUERRA ACABÓ

Pasó el tiempo y todo se quedó parado hasta 1946. Yo seguía en mi empeño por encontrar la Black Dahlia. Tenía una vaga pista sobre un piloto que había conseguido la gema, así que traté de averiguar lo que pude preguntándole a su compañero. Por lo visto le había enviado la gema a su novia.

Girando a la izquierda encontré el baúl de Collins, estuve mismos cigarros que fumaba Winslow. Le pedí algo más de información al mozo y salí del vagón, a la derecha estaba la lista de viajeros. En la columna 2 fila 4 ponía Matt Collins, que era el nombre del piloto muerto, por lo que deduje que Winslow había tomado el nombre del piloto para no ser reconocido. Salí y atravesé la puerta hasta el final del tren. Cuando llegué al vagón de carga, detrás de la puerta encontré los planos del tren, de momento no me hacían falta pero más adelante me serían de utilidad. Seguí avanzando hasta la oficina de los conductores del tren. Hablé con el conductor, traté de sacarle el número del compartimento de Matt Collins, pero no hubo suerte, así que decidí regresar al vagón de equipaje.

Cuando llegué hasta el fondo del vagón, giré 180º y pinché en la maleta marrón de la derecha. La coloqué encima del baúl y pude ver cómo con el movimiento del tren se caía a los pocos segundos. Volví a la puerta donde cogí los planos del tren, girándome pude ver en el estante de la





izquierda una bobina y una cadena. Cogí las dos cosas. Subí la maleta y usé la cadena para atarla con la maleta. Regresé rápidamente al vagón de los conductores. La maleta se cayó y el tren se frenó en seco.

Aproveché el momento en el que el maquinista se fue, para abrir el cajón de la izquierda y mirar la lista de pasajeros. El nombre de Matt Collins aparecía asignado al coche 283.

Ahora que tenía los planos los puede usar para ir al coche 4, empezando por la locomotora y sin contarla. Allí entré en la habitación 7. Girándome estuve echando un ojo al buró y abrí el primer cajón. Otra runa marcada. Después de eso me desmayé y tuve otro de esos sueños.

MI ENCUENTRO CON ALLICE

Me despertó una preciosa rubia, que "muy amablemente" me echó de su camarote. Regresé a la oficina del conductor. Le estuve preguntando acerca de Collins, pero me dijo que se bajó en Chicago y cambió de tren. Perdí su pista, pero su equipaje seguía en el tren. En el vagón del equipaje, me dirigí hacia el fondo y allí girando 180º vi una pizarra. Tras pinchar en ella conseguí saber el número de identificación de la maleta de Collins: era el 0100AA. Fui hasta el final del vagón. Giré 180º y pinché en el baúl de la ►

Cuando terminé de componer la figura la introduje en las manos de la figura del sarcófago. Los ojos de la figura se volvieron rojos. Traté de salir de allí, pero justo delante de mí tenía un abismo, afortunadamente había unas escaleras que me dejaron bajar al foso. Justo cuando bajé encontré unos binoculares y al lado un panel. Pinchándolo se giró y se volvió gris. Pinché una vez más y me dirigí a los echándole un vistazo. Desplacé el cajón de izquierda a derecha y encontré unas cartas. Las tomé prestadas para anotar la dirección de la novia de Collins, además con las cartas encontré una foto de la chica, seguro que me vendría bien para mi investigación.

Regresé a Nueva York. Esta vez realizaba mi viaje en tren. En el cenicero que tenía delante observé los restos de los

derecha. Era el baúl de Collins/Winslow. Lo que tuve que hacer fue quitar el cierre de la parte superior y colocarlo en el pequeño agujero de la izquierda que había en el frontal. Después quité el cierre de abajo y lo puse en el agujero de la derecha. Pinchando en el metal de arriba conseguí abrir la tapa. Dentro había algo inesperado: unas botellas de champán. Eso no era lo que estaba buscando y sabía que encontraría algo más, así que cerré de nuevo el baúl y coloqué el hierro de nuevo en su sitio, y el otro hierro más grande hacia arriba. Tomé el cierre de la derecha y lo puse en el agujero del centro que se acababa de descubrir. Subí la trabilla inferior hasta que llegue al cierre grande. Cogí el cierre de la izquierda y lo puse en el agujero que había dejado la trabilla. Empujé la manilla izquierda del baúl, y la cogí para ponerla en los dos agujeros que había arriba. La manilla dejó el adorno libre así que lo cogí y lo puse en los agujeros del frente. Volví a coger la manilla de arriba y la puse junto con el embellecedor que acababa de poner en el frente. El baúl se abrió y dentro aparecieron otras runas.

Me pareció buena idea cambiar las etiquetas de los baúles, de esa manera conseguiría que la maleta no llegara a su destino.

Después de tanto ejercicio se me había abierto el apetito, así que dirigí mis pasos al vagón restaurante.

Allí me encontré de nuevo con la mujer rubia, decidí mantener una charla con ella. Estuvimos hablando hasta que llegamos a Los Ángeles.

Nada más instalarme en mi habitación telefoneé a la policía. Quedé con ellos en la cafetería Gabe, pero francamente, la charla no resultó ser tan cordial como yo esperaba, afortunadamente Allice apareció en el momento más oportuno.

Decidí ir a la Oficina de Facturación de Equipajes de Trenes. Quería conseguir la maleta que había cambiado de etiqueta en el tren. Traté, sin mucho éxito, de hablar con el recepcionista de llegadas, le pregunté la manera de conseguir el paquete, pero fue inútil, así que decidí hablar con el de las salidas (outcoming), no tuve mejor suerte. A mi izquierda pude ver una papelera en la que había una caja, la estuve echando un vistazo. Cogí esa misma caja y se la entregué al encargado de la facturación (outcoming). Escogí la forma de entrega urgente, a pesar de todo cuando traté de reclamárselo al recepcionista, mi paquete aun no había llegado, no podía creerlo.

Nada más que hacer por allí de momento, pensé entonces en ir a la casa de huéspedes, donde se alojaba la novia de Collins.

Como siempre, intenté sonsacarle todo lo que pude a la casera que allí hab ía. Un poco a la derecha pude ojear los cajones del buró. Nada interesante. Abrí una puerta que había en la habitación y encontré una chaqueta. En el bolsillo tenía una nota. Seguí rastreando la habitación y pude ver que la mesilla de noche tenía un cajón (el primero) que se abría. Había otra nota en su interior. Y en el tercer cajón encontré otra nota que me descubrió un nuevo sitio.

Me puse en marcha hacia ese nuevo lugar, el Hotel Biltmore. Traté de sonsacarle al barman todo lo que pude e incluso le mostré la foto de la novia de Collins. Pero aún así no conseguí mucha información.

Regresé a mi despacho, me habían dejado una nota. Una tal Cassandra me había llamado y decidí visitarla. Era una especie de medium o algo por el estilo

Tras una serie de sobornos, insultos y demás jugarretas conseguí conocer el número de la habitación de Lizzie. Hacia allí me dirigí. A la derecha de la salida del bar había unas escaleras. Al final del pasillo estaba la habitación 201. Nadie contestó al llamar. Así que me di la vuelta y pinché en la parte inferior de la ventana para abrirla. Salí por allí y me dirigí a la ventana de Lizzie. Intenté abrirla pero no pude. Al pinchar la parte superior de esta ventana se activó un resorte (se abrió un poquito). Lo suficiente como para llegar hasta el palito de la derecha. Una vez en el interior de la habitación miré por todos los sitios pero no vi nada interesante, al menos a primera vista, puesto que a la derecha del buró había una puerta y en su parte más alta (el cerco) encontré una llave. Era hora de regresar al Hotel.

EL FINAL ESTÁ CERCA

Allí nos esperaba el detective. Y en el momento más tenso de la conversación llegó Allice para sacarnos del atolladero. El siguiente movimiento era ir a la estación de trenes.

Recordé entonces que Lizzy tenía en su carta una combinación que recordaba el número de una taquilla, las iniciales de ella son E.S. En el dial telefónico la E=3 y S=7, luego debíamos probar la taquilla 37. Así lo hice y encontré una nota dentro de un joyero que provenía de una tienda de antigüedades. Esa era mi próximo destino. Allí descubrí que la Dahlia había sido empeñada y comprada por alguien posteriormente. Hablé con el propietario y compré un bastón que Winslow había dejado al retirar la gema. Lo examiné en mi inventario y presté especial atención a los símbolos de las runas. Acto seguido regresé a mi hotel. En la almohada me habían dejado un pase vip para acceder a los estudios cinematográficos. Salí disparado hacia allí. Después hablé con Allice. Me di una vuelta por el estudio y vi un baúl, dentro había un albarán de entrega, que era una caja de botellas de champan, entonces volví a hablar con Allice y accedí a acompañarla a casa de Al King, dueño de los estudios cinematográficos. Una vez en la casa hablé de nuevo con ella. Después me giré hasta encontrar la mesa de un escritorio, y a la izquierda vi un telescopio por el que miré. A la izquierda del telescopio estaban los paneles de inclinación y declinación. En el escritorio vi una pequeña nota con las coordenadas que ponía: -.8, -45: -1, -25: .2 ,5













LA CIUDAD DEL CINE

Regresé a la habitación de mi hotel y después a la Oficina de Facturación. Le pedí al recepcionista de llegadas (incoming) el paquete que yo mismo había facturado. Al dejarme la hoja de firmar descubrí que por la retirada del paquete de Winslow firmó la compañía ABC. Me fui corriendo a la habitación de mi hotel y llamé a la ABC Company. En vista del poco éxito, me encaminé directamente a la Compañía de Transportes ABC. Estaba cerrado pero forzar la cerradura no fue difícil.

Estaba a oscuras. Cerca de un calendario había unas hojas interesantes. Luego fui a la izquierda y pinché el escritorio, exactamente el cajón de la fila de la izquierda el del medio. Se abrió y pude leer una hojas. De esa información pude deducir que el paquete que buscaba llevaba esa identificación: S01AKP52. Más a la derecha encontré un archivador con tres cajones. Abrí el de abajo y busqué el archivo que coincidía con el número de antes. Averigüé que había sido enviado a RKO estudios. Tras dar una vuelta, me fui imposible acceder a los estudios. Regresé al Hotel. Lizzie estaba allí. Hablé con ella sobre la Black Dahlia. Luego regresé al Hotel Biltmore y hablé con el barman.

Volví a la caja del control de telescopio, introduje la primera coordenada, en las líneas horizontal y vertical había unos triángulos que hice coincidir, entonces vi una chica jugando al balón.

Repetí el mismo proceso con las otras coordenadas. En la papelera encontré trozos de papel, un par de guantes y una especie de clavo. En mi inventario observé que los trozos de papel de la papelera eran un telegrama. Después de recomponerlo pude leer que Winslow había enviado algo desde Zurich y un nuevo lugar apareció en mi libro de rutas. Se trataba del cementerio de Ferrin´s Hill. Me encaminé hacia allí.

Al lado del sarcófago encontré una urna dorada. La abrí y encontré un papel. Era la pagina 165 rodeada con un circulo que recordaba a la forma del planeta Saturno. La nota decía que debíamos mirar 100 veces antes de que entendiéramos esa pista. Regresé a la casa de Al King. Me di una vuelta y fui al escritorio, examiné el mapa que había sobre el escritorio, usando el bastón del inventario tuve que alinear como hicimos anteriormente las runas, en el mismo orden en que lo hicimos en las columnas del monasterio, bastó con alinear una combinación correctamente para que el bastón se abriera y nos dejara ver un mapa oculto.

Usé el mapa del bastón sobre el mapa de encima del escritorio. Lo superpuse de tal manera que las dos cruces del mapa coincidían. La casa de Al tenía por coordenadas 100 y 250, y un rango 16500 que lo deduje de multiplicar 100 por el numero de la pagina rodeada por Saturno (la pista del cementerio), de esto saqué como conclusión que las coordenadas que debía mirar eran 0.5 y 27. Las introduje en el telescopio, y tras ajustar los triángulos, pude contemplar horrorizado a Winslow.

Me puse en marcha hacia un desván abandonado, y traté de abrir la ventana.

El suelo que había bajo mis pies cedió y di con mis huesos en el lugar donde Winslow había matado cruelmente a Lizzy. Además pude ver una pintura cerca de una escalera que contenía una foto de Allice ensangrentada en la que por detrás decía: "La novena víctima ha sido escogida". Intenté subir por la escalera, pero también se rompió y comenzó un incendio. Abrí los armarios de izquierda a derecha y en el tercero, al tocar el tirador incandescente se me quedó la marca de una runa grabada en la mano, pero lo importante es que dentro del tercer armario encontré una llave con la que pude abrir la puerta y escapar de las llamas. Algo atontado por el humo regresé al hotel. Encontré una nota de Allice que decía que estaba en casa de Al. Mal asunto. Allice estaba en peligro. Salí zumbando a casa de Al, y, como me temía, me encontré el apartamento desvalijado.

En la zona principal, a la izquierda, hallé un proyector con una nota. Pulsé el interruptor del proyector y contemplé algo muy desagradable, semejante a una snaff movie. En el reloj de cuco había otra nota. Este reloj era otro de esos mecanismos que activaban pasajes secretos. Para descubrir éste moví la aguja pequeña a las 5 y la grande a las 12. Tan pronto como el cuco salió, volví a mover la aguja pequeña cinco minutos hacia atrás y el pasaje por fin se abrió.







En la esquina derecha de la habitación, en el rodapiés había algo raro, empujándolo descubrí un escondite con objetos, cogí todo lo que allí encontré y me encaminé al Kingsbury Run

ES EL FIN

Tan pronto como entré, giré a la derecha y vi a Allice atada. Lo primero que hice fue quitarle las cuerdas que oprimían sus muñecas.

Lo que queda es el auténtico final. Es posible elegir tres desenlaces, a cada cual más deprimente. Las posibilidades son, cuando terminamos la conversación con Allice y tras perseguir a Winslow, disparar a Winslow, disparar a la Black Dahlia o no hacer nada. Cualquiera de los tres finales será igualmente sorprendente.

S.T.L.



ATLANTIS

¿En el bosque, ¿cómo se encuentra a la reina?

Iván Herrera. Granada.

Habla con la sacerdotisa encargada de la cocina y enséñale tu identificación como Companion. Entonces te permitirá abrir el cofre donde encontrarás el atuendo de una sacerdotisa, póntelo. No olvides coger la jarra de cerveza que encontrarás encima de la mesa. Sal de la cocina; en los corredores ofrecer cerveza a los guardias te permitirá continuar tu camino. Debes encontrar la celda de la reina, la celda se encuentra en un lugar custodiado por un guardián. Tres túneles permiten el acceso a esta celda, si caminas por el corredor de la izquierda –el más alejado– encontrarás un tronco con el que podrás golpear al guardia. Antes de entrar a la celda de la reina debes arrastrar el cuerpo del guardián al interior de la celda para que no lo descubran los demás. Ponte el uniforme del guardián. Deberás darle el disfraz de sacerdotisa a la reina para que no la reconozcan. Dile que se quite la máscara. Vuelve a la cocina acompañado por la reina.

BROKEN SWORD 2

¿Cómo se hace para que salgan las abejas del arbusto?

Yasmina Martínez. E-mail.

Entrega una tortita con sirope y otra tortita más –tanto da que sea con sirope o sin él– a Bert, y éste dirá que ya no puede más. Luego usa dos bollos en el arbusto para provocar la estampida de las avispas sobre Bert.

DUDAS

Querría que me recomendáseis simuladores de naves espaciales.

Alejandro Paz. Pontevedra.



Para lo que quieres –poder combatir, viajar...– uno de los mejores es «Wing Commander Prophecy», unos espectaculares efectos visuales combinados con aspectos de simulación y combates estelares.

¿Una Matrox Millenium puede funcionar como aceleradora?

Anónimo. E-mail.

Sí, pero la aceleración se limita a aspectos generales, no se conseguirá un correcto tratamiento de texturas, luces ni efectos meteorológicos; la aceleración no será en muchos casos posible; te recomendamos una Banshee si posees una tarjeta gráfica de escasa calidad –acelera gráficos en 2D y 3D–, es una tarjeta aceleradora 3D y gráfica, con aceleración parecida a la Vodoo2. En caso de poseer una tarjeta 2D de garantía, decanta tu elección por la Voodoo2, y caso de tener una economía más saneada, puedes optar a comprar una de las mejores tarjetas del momento, una Riva TNT.

¿Qué necesito para poder usar «NBA Live» con todo detalle?

Anónimo. E-mail.

Se trata de un juego bastante exigente. Para disfrutarlo con todo lujo de detalles sería recomendable un Pentium II a 233, 64 MB de RAM y una tarjeta aceleradora –Voodoo2 o Voodoo Banshee– de al menos 8 MB.

¿Qué pad de 8 botones recomendáis en relación calidad-precio?

Amancio Gómez. E-mail.

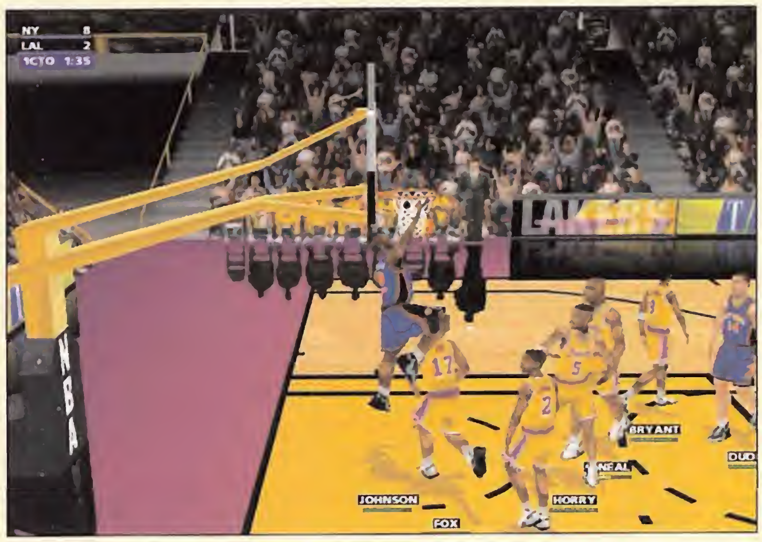
Un Pad muy recomendable, por su relación calidad-precio y su especial diseño para juegos deportivos –«FIFA», «NBA»...–, se trata del Gravis Pad; hay mejores pads, pero su precio es excesivamente elevado en comparación de sus prestaciones.

HOLLYWOOD MONSTERS

¿Qué hago para ver a Frankie en las bodegas?

David Mercade. Tarragona.

Si vas ya encaminado lo que has de hacer es descender de nuevo al exterior; observa el edificio en lontananza, descubriendo así que se trata de las bodegas, e intenta dirigirte a ellas. El Sr. Otto Hannover te da una tarjeta; ahora, vete hacia el despacho de Hannover, donde usando la tarjeta en la puerta cerrada, penetra en el despacho de la secretaria del productor. Naturalmente, recoge una manivela que hay ahí y úsala en la gramola del despacho de Hannover (escuchando un extraño ruidito) tras lo cual vuelve al despacho de la secretaria, convertido en alcoba de lujo. Desciende de nuevo





hasta los jardines donde verás a Hannover, que tras ver la iluminación rojiza del despacho o alcoba de su secretaria se muestra nervioso, indeciso, pero aún no dispuesto a abandonar su puesto. Para incentivarle, regresa a la alcoba y coloca la armadura ante la ventana. Esta vez, Hannover no puede resistir el impulso súbito e incontrolado de abandonar su puesto. Buen momento para acercarse finalmente a las bodegas....

¿Dónde está el hombre lobo?

Pablo Martínez

En las minas. En la situación palanca izquierda arriba, derecha abajo, hay un ascensor. Pulsando el botón de arriba es posible alcanzar el ático del Hombre Lobo. Es menester recoger las pinzas, y usar la coctelera –una parte de leche, otra de grog y finalmente whisky– para hacer un Nessie Boom. Usando el botón en el del centro, accedemos al yacuzzi donde Hombre Lobo retoza. Tras hablar con él averigua que el monstruo necesita visionar cierta película. Para obtenerla hay que entrar dos veces en el plató de los Estudios MKO, de modo que se la entregan a Ron. Puede aprovechar para usar las pinzas en el buzón y recoger la propaganda sobre adelgazamiento. Una vez le enseñes al Hombre Lobo la película y tras haberle Ron colocado la película en el proyector del ático, a éste le falta tiempo para abandonar el jacuzzi, momento que aprovecharás para bajar y coger los calzoncillos, el tratamiento capilar y el espejo.

¿Cómo y con qué se afila el trozo de madera?

Jesús Berral. Córdoba.

Con la navaja suiza en posición de cuchillo se afila el madero australiano hasta convertirlo en una estaca.

¿Qué hay que hacer cuando Ron va a la mansión a buscar a Sue?

Alex Busquet. Barcelona.

Tras llegar un examen rápido de la situación le revela que el aparato roto es el magnetofón de Sue y que bajo la pesada rejilla está la cinta que usaba el magnetofón. Así que se pone manos a la obra. Tras ascender las escaleras que conducen al Hall y escuchar la conversación entre el cocinero y el mayordomo métete en el interior de la mansión, no sin antes recoger la ponchera, el "bulto" y un poco de limón. En el guardarropa hay que hacer un par de cosas: quitarle el maletín a Jack El Destripador y abrirlo para obtener diverso material: algodón en rama, un



Nuestra dirección es:
HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
C/ De los Ciruelos, 4
San Sebastián de Los Reyes
28700 Madrid.
No olvidéis incluir en el sobre la reseña
MICROMANÍA – S.O.S. WARE

También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
sosware.micromania@hobbypress.es

Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta o e-mail en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, ORDENADOR, PROGRAMA, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y podrán ser publicadas rápidamente.

bisturí, un serrucho y una jeringa; y hablar con Bog, ya que conoce las direcciones de todos los monstruos de Hollywood, menos del Hombre Lobo. Debes usar el bisturí en el cordón de la estatua helenística obteniendo un trozo de cuerda, y recoger el globito que hay al lado de la mesa del criado.

Tras todo esto, y en vista de que Bruno no le deja ascender las escaleras, ve al salón donde se llevó a cabo la fiesta. Puedes conversar con Junior, el Dr. Mosca, el Hombre Invisible –que le suministra la nota de Frankie, con lo que Ron se pone al corriente de esta parte de la historia–, Quasimodo y Mr.Dundee –del cual aprenderá Ron la existencia de una bebida que necesitará más adelante, el Nessie Boom–, puedes recoger diversos objetos en este momento: cuando el Dr. Mosca levanta el brazo le puedes birlar un ticket del guardarropa que cambiarás por un paquete; del escenario puedes llevarte un micrófono y el soporte del mismo; por no hablar de cortar la cadena del fantasma usando el serrucho, que se lleva. Camino de las bodegas, moja el algodón sobre el plato grasiento y sucio. Una vez allí, monta el soporte del micrófono con el algodón, obteniendo una herramienta de engrasado.

LARRY 7

¿Cómo se gana en los bolos?

José Luis Fernández. E-mail.

Coge la tarjeta de prueba y pulsa en los bolos. Mete la tarjeta en la boca de la morsa e intenta un tiro. Vuelve a la habitación del faquir, abre la rejilla de ventilación con el destornillador, búscate en la oscuridad y desnúdate. Después, coge el pañuelo del suelo y dirígete hasta la sala de los postres del comedor, en la puerta del fondo. Debajo de una silla hay un seguro de vida: léelo. Para averiguar el número del camarote, ve al vestíbulo y llama desde el teléfono blanco preguntando por ello dos veces; el número de camarote quedará en el teléfono del sobrecargo. Para averiguarlo tendrás que preguntar a Peter por tu cuenta y cuando se vaya a comprobar los datos, mira su teléfono pulsando el botón rojo. Tiene que aparecer el número 71009. Busca en el mapa su habitación, abre la puerta y métete en la cama. Vuelve a la cabina del propietario y llama al timbre. Cuando salga, dale la póliza del seguro. Ve a la bodega de popa, donde está la maquinaria de los bolos, abre la puerta de la tolva y pon desodorante en los bolos. Ve a la pista de bolos, rocía el pañuelo con KZ y limpia la bola con él antes de tirar.

PRISONER OF ICE

Tengo solo una hoja y no sé qué hacer.

Anónimo. E-mail.

Dietrich te invita a firmar una carta que te han escrito para confirmar a tu gobierno que gozas de buena salud y estás bien, te da diez minutos para firmar la hoja; una vez se hayan ido, usa el papel en el lavabo para atascarlo. Al acudir el guarda para averiguar qué pasa con tanta agua malgastada, golpéale con el taburete. Ocúltalo y regístralo cogiendo las llaves y encerrándote dentro. Mueve la mesa, coloca el taburete sobre la mesa, él sobre el taburete, y con la cuchara multiuso, quita los tornillos de la rejilla del techo y huye por los conductos de aire. Mientras huyas, capta fragmentos de las conversaciones de los guardas alemanes.



THE CURSE OF MONKEY ISLAND

¿Qué hay que hacer al final del todo?

Ian Simms. E-mail.

Sal del vagón en la primera escena, recoge la cuerda suelta y coge el próximo vagón, ahora desciende en la siguiente escena y recoge del farol la linterna de aceite; en el Megamonkey, para ello habrá que abrir primero el farol y luego soplarlo para apagarlo. Tras esto, sube a otro vagón. Desciende, recoge el barril de grog y vuelve a coger otro vagón. Al llegar a la escena congelada, vuelve a bajar. Buen momento para usar la linterna de aceite sobre la cuerda para crear una mecha, añadirla al tonel, subir arriba, colocar el tonel bajo la axila del Yeti y esperar que aparezca el pirata zombie, y cuando lo haga, un poco de pimienta usada sobre él terminará con su cadavérica amenaza...

¿Qué hay que hacer para poder cruzar la arena de la playa?

Miguel Ángel Montoya. Málaga.

Debes humedecer tres toallas en el cubo de agua fría.

¿Cómo puedo ganar a los cábers?

Miguel Ángel Montoya. Málaga.

Como habitualmente pasa, habrá que hacer trampa; en la colina verde hay que acercarse al tonel de grog, y aserrar el burro que lo sostiene con ayuda del cuchillo dentado de la pollería; el tonel deja un reguero. Hay que prenderle fuego, y para ello hay que recoger una brasa candente. Hay una puesta en la playa, ante la fortaleza, como objeto luminoso o algo parecido. Usando la brasa sobre el reguero se provoca una sonora explosión. Hecho esto, se puede retar abiertamente a Haggis sin temer el ridículo más espantoso.

¿Dónde se mojan las toallas? ¿Cómo consigo el mapa de la Isla Blood?

Jordi Alarcón

Recoge tres toallas, y las mojas en el cubo del carrito cercano. Luego las usa sobre las arenas ardientes de la playa. Pálido le comenta que tiene el plano tatuado a la espalda. ¿Cómo conseguir que se gire? Habrá que hacerle creer que se ha puesto moreno. Para ello, primero hay que quitarle su jarra. Luego, marchándose por la puerta, acude al puesto de limonada, y da el cambiazo de la jarra de Pálido por la del chaval, pídele limonada; llorando, el chaval se marcha, momento que aprovecharás para llevarte también el jarro y llenarlo de tinte de los baldes





cercanos. De vuelta con Pálido, ponle la jarra sin fondo en la tripa y con el jarro le escancia en la jarra una buena dosis de tinte. Pálido se da la vuelta, se queda dormido y le muestra el mapa, pero es demasiado complejo memorizar. Vuelta a la entrada del club, de nuevo hay que remojar unas toallas en el cubo, pero esta vez hay que usarlas sobre el encargado para hacerle huir a la selva, recoge el aceite de coco, vuelve con Pálido y úsalo sobre su espalda, de modo que ya puedes arrancarle la piel –o sea, el mapa–.

TOONSTRUCK

¿Cómo se van los cocodrilos de la sala de juego?

Laura López. Madrid.

Ve a la cocina y tira el agua de la regadera encima del robot cocinero. Coge un pollo, pon la dinamita y las ascuas del horno y envíarlo por el montacargas.

¿Cómo se abre la gárgola?

Laura López. Madrid.

Debes empujar el cuerno de la gárgola de la izquierda. Entra en la sala de entrenamiento y coge el taco de billar. Ahora sube al tercer piso, baja por la ventilación, sube ahora a la gárgola; ya podrás abrir la de la derecha. Sube todas las escaleras, combina el taco de billar con el guantelete y úsalo con el botón que está detrás de la compuerta.

¿Qué se hace en la sala de los monitores?

Laura López. Madrid.

Dirígete al monitor y mueve los 4 interruptores de las esquinas hasta conseguir esta combinación: on, abierta, abierta, desactivado. Entra y coge el malificador, no te pierdas el final.

¿Cómo se consigue el contentificador?

Yasmina Martínez. E-mail.

No se consigue, sólo hay que hacer que funcione. Necesitas doce objetos colocados de la siguiente manera: empieza por la caña de azúcar y sigue el movimiento de las agujas del reloj, capa, estrella, pescado, campana, pincho, bolos, nueces, cadena, flecha, pimiento y pan. Ahora sólo te queda encontrar todos estos objetos y colocarlos adecadamente para ponerlo en marcha.



Este mes, presentamos la última entrega de uno de los mejores simuladores de combate aéreo del momento, «Falcon 4.0». El mes pasado ya os contamos las bases fundamentales de las misiones aire-aire, y ahora le toca el turno a las misiones con objetivos terrestres.

FALCON 4.0 (y III)

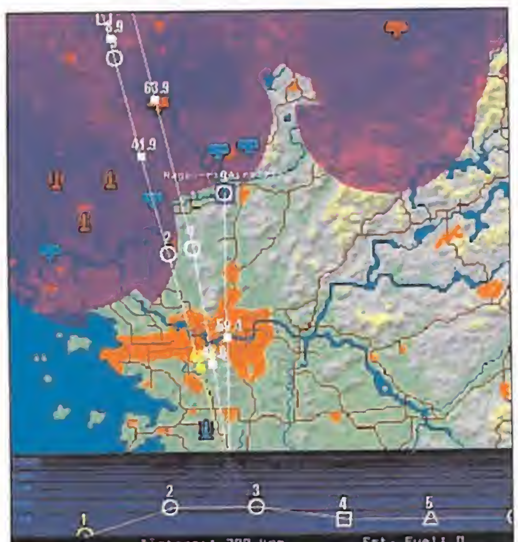
Un **vistazo** al suelo

Las misiones aire-tierra de «Falcon 4.0» comprenden todas las variantes que los F16 realizan en la realidad. Desde misiones de interdicción, soporte aéreo, pasando por todas las variantes de eliminación de vehículos terrestres, así como escoltas a columnas y defensa de terrenos. Las misiones son muchas y variadas, con lo cual trataremos de resumirlas todas en estas páginas.

«Falcon 4.0» tiene cuatro tipos de misiones de ataque a suelo:

INTERDICCIÓN

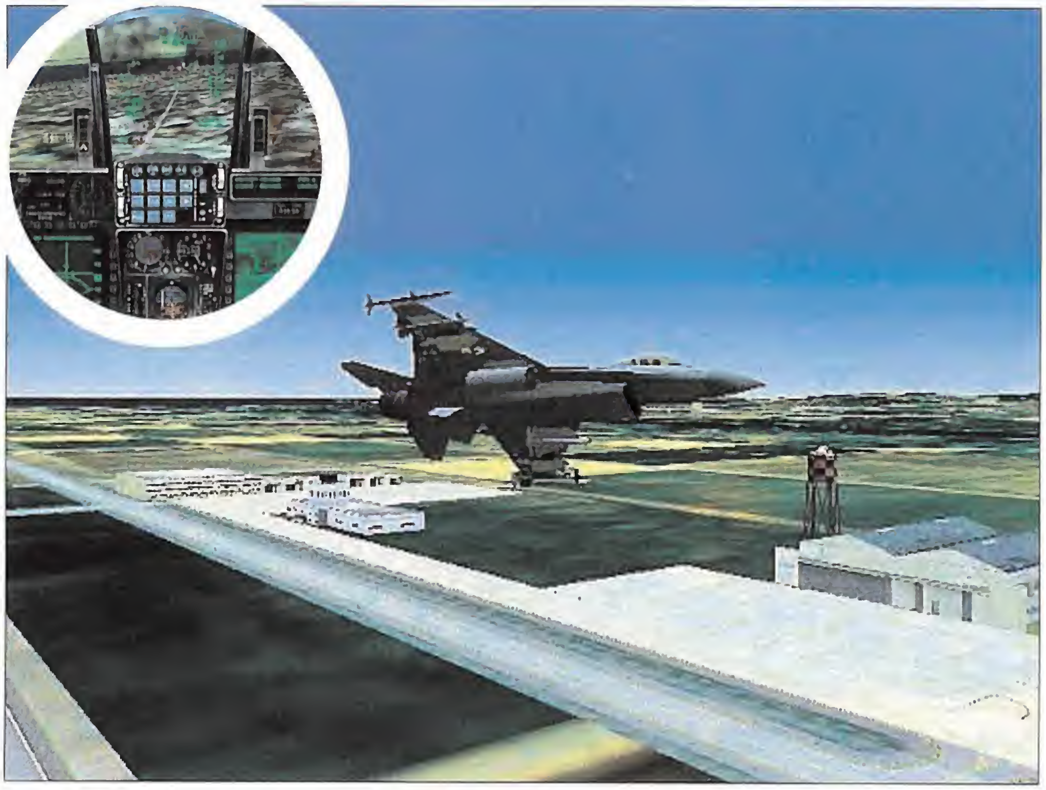
La base de estas misiones es conseguir romper las asistencias para las fuerzas enemigas cercanas a nuestras fronteras. En estas misiones no hay objetivos claramente marcados, sino que su elección estará bajo nuestro criterio. Estas misiones son de gran estrés, ya que suelen volarse en zonas de combate muy intenso, debido a la alta acumulación de efectivos de los dos bandos en el mismo escenario. Por esta razón, estas misiones son tan peligrosas como divertidas, y por lo tanto la falta de experiencia en el combate y su alta peligrosidad pueden convertir la diversión en desesperación, ya que puede ser difícil conseguir permanecer en vuelo más de 5 minutos. Para poder acometer con ciertas garantías las misiones de interdicción, habrá que tener en cuenta una serie de condiciones iniciales. Lo primero de todo es que una vez hayamos fijado un blanco, no desviemos la atención de él. En estos momentos el campo de batalla es un hervidero, y puede presentarse un blanco más goloso. Si vamos por él, puede ser que perdamos el original, y además en el intento de atacarle provoquemos bajas en nuestros efectivos, ya que pueden estar cerca de él. Si cazamos un blanco, lo mejor es centrarnos en él hasta derribarlo, y luego a otra cosa... Además, una vez hayamos cruzado nuestras líneas más avanzadas y entremos en territorio enemigo, hasta que no estemos listos para la vuelta a la base es mejor mantenernos en dicho terreno y no estar cruzando la línea del frente constantemente. Esto es peligroso porque pueden detectar nuestras posiciones de tierra y sobrevolar nuestras líneas tiene el peligro de elegir mal el objetivo y cazar alguno de los nuestros. Si hay que hacer varias pasadas sobre el objetivo, es mejor hacerlas yendo más allá del objetivo.



La planificación de las misiones de ataque a suelo debe ser detallada y cuidadosa. Los editores de la misión nos ayudarán a hacerlo.

La mejor arma para la interdicción es el AGM-65 Maverik, ya que tiene la capacidad de ser disparado y olvidar el objetivo. Él mismo lo detecta y lo marca hasta hacer contacto, y se pueden lanzar varios de una sola pasada, con lo cual podremos

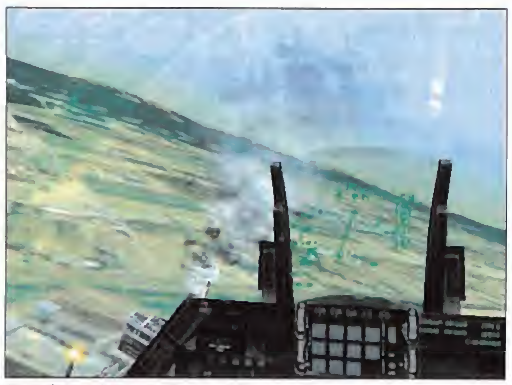
Para disminuir al máximo la posibilidad de un ataque fratricida, lo mejor es volar perpendicularmente la línea de vanguardia, y atacar siempre pasada ésta



Las misiones de interdicción son tan peligrosas como divertidas. Su alta peligrosidad pueden convertir la diversión en desesperación, ya que puede ser difícil conseguir permanecer en vuelo más de 5 minutos



En las misiones de ataque a suelo, no sólo tendremos que estar pendientes de los antiaéreos que nos estén esperando, también habrá que estarlo de los aviones enemigos que querrán abatirnos.



Una columna de humo sobre un edificio es un buen indicativo de que ha sido alcanzado. El reconocimiento obliga a presentar fotos, así que ésta es una buen ocasión para hacerlas.

marcar varios blancos en cada pasada. Otra gran arma para estos menesteres son las CBU-87 Cluster. Estas bombas de racimo arrasan una amplia superficie de un solo lanzamiento, con lo cual para poder eliminar varias baterías antiaéreas, las Cluster son ideales; un solo impacto eliminará todas las antiaéreas que estén juntas.

El éxito de estas misiones es eliminar vehículos enemigos en el área de interdicción, fuera de ella, la acción se considera una pérdida de tiempo, así que habrá que estar atentos a la navegación dentro de la zona para no cometer el error de salirnos.

CAS (SOPORTE AÉREO CERRADO)

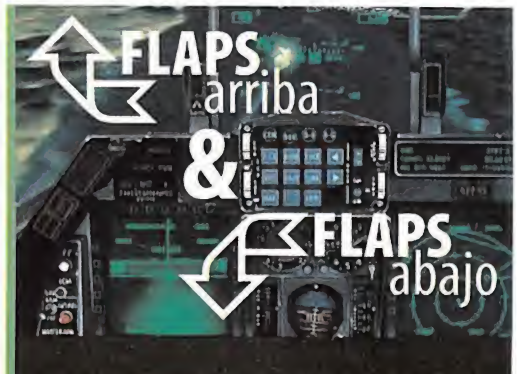
Estas misiones se basan en el apoyo directo a efectivos terrestres, mediante el ataque conjunto de un mismo objetivo. Es decir, si nuestra caballería marcha sobre un poblado repleto de efectivos enemigos, nosotros también atacaremos esa zona, actuando sobre los efectivos enemigos. Estas misiones son parecidas a las de interdicción, aunque el contacto entre tropas amigas y enemigas puede ser aún más intenso, con lo cual el cuidado en la elección de blancos debe extremarse bastante. Para disminuir al máximo la posibilidad de un ataque fratricida, lo mejor es volar perpendicularmente a la línea de vanguardia y atacar siempre pasada ésta, de tal manera que la posibilidad de cazar efectivos amigos queda bastante reducida.

Aun así, nunca tendremos que abrir fuego hasta que no estemos seguros de que el blanco es enemigo, ya que si cometemos ese error la misión será inválida y las consecuencias pueden ser nefastas. El éxito de estas misiones se basa en eliminar objetivos próximos a nuestras tropas.

STRIKE

Estas misiones son las clásicas de ataque a objetivos terrestres claramente definidos, y generalmente inmóviles –edificios e instalaciones–. Hay diversas variantes de Strike. Las "Deep Strike" son las que necesitan de una incursión profunda en territorio enemigo. Las "OCA Strike" son las destinadas a eliminar un aeródromo, mientras que las "SEAD Strike" son las encargadas de la supresión de defensas aéreas enemigas, es decir, las encargadas de eliminar las baterías AAA y misiles SAM.

Las misiones de SEAD suelen ejecutarse con armamento bastante específico y alto poder destructor. Los misiles antirradar AGM-88 Harm, o las bombas guiadas por láser GBU suelen ser



De nuevo muchos de vosotros volvéis a tener dudas, cuestiones y sugerencias interesantes.

Mariano Maté nos manda un e-mail preguntando si sabemos algo del «EF2000 v3.0». Parece ser que la evolución de este mítico sim va a tardar aún en salir al mercado. DID pone fecha para el año 2.000. Esperemos que esta actualización ponga el «EF2000» a la altura de los mejores otra vez. Tu crítica a que casi todos los sims sólo dedican en modo multijugador al dogfight no es tan cierta. «F22 ADF», «F15» y «Falcon 4.0» son tres ejemplos de multijugador completísimo y además son los mejores sims de la actualidad. Tal vez te ha llegado de modernizar tu PC con los nuevos reyes de disco duro. Ya sabes,... vigila tus seis.

Rodolfo di Pietro quiere saber si «TAW» es un juego individual, o necesita del «F22 ADF». Tu impresión no es errónea. «TAW» es un disco de complemento para «F22 ADF», y lo que hace es implementar un modelo de campaña dinámica muy completo, tanto en el aspecto estratégico como en el modo de multijugador. Pero «TAW» necesita de un avión, y ese no es otro más que el «F22 ADF» de DID. Si tienes este programa y quieres disfrutar del «TAW», tendrás que comprar los dos. ¡Cuidado con el precio! Puede que te lleves una sorpresa, ya que se trata de software del caro.

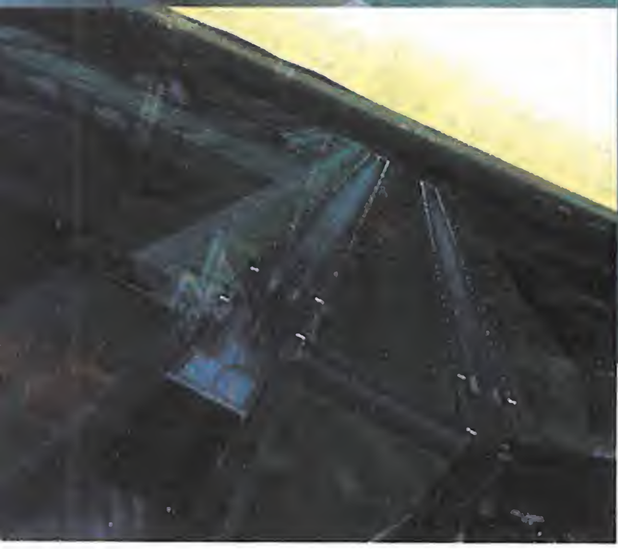
Ánimo, y cuidado con los SAMs... hacen pupa...

Jorge Hernández nos felicita efusivamente por la Escuela de Pilotos –muchas gracias, lo hacemos lo mejor que podemos...– y nos remite un problema de configuración de su joystick con el «F22 ADF». Efectivamente, tu suposición es correcta. Si tienes una deriva hacia la izquierda cuando vuelas a bajas velocidades, está claro que tienes un problema de calibrado con los pedales de los timones. Si dices que con otros sims esto no ocurre, seguramente tengas una calibración errónea en el «F22 ADF». Elimina la opción de los timones y tal vez se solucione tu problema. Si no es así, entonces a lo mejor el problema está en los controladores de periféricos de Windows. Por otro lado, la intención de combinar tu joystick –Wingman Extreme Digital de Logitech– con un mando de gases de otra casa –Thrustmaster– no la creo posible, ya que estos periféricos son incompatibles entre sí. Sólo funcionan con sus compañeros, ya que el software de programación y los drivers son propios y a veces muy complejos. Tendrás que comprar otro joystick si lo que quieres es un mando de gases independiente. Suncom tiene precios muy competentes, y muy buena calidad. Suerte,... y buena caza.

Nada más, hasta el mes que viene, esperamos más comunicaciones, cartas, dudas, comentarios, etc.









Formar parte de una misión de Strike es participar en una compleja organización donde cada avión tiene definido su papel, y la preparación debe ser cuidadosa

los habituales. El éxito en estas misiones suele ser crucial, ya que se vuelan en combinación con otras Strike. La efectiva eliminación de las defensas aéreas garantizará una mayor seguridad para las demás misiones. En general, formar parte de una misión de Strike es participar en una compleja organización donde cada avión tiene claramente definido su papel. La planificación de la ruta de vuelo y la orientación de entrada al objetivo deben ser cuidadosamente planificadas para garantizar un porcentaje alto de éxito. Evidentemente, el éxito de la misión depende de que el objetivo sea destruido o no. Además, tendremos objetivos secundarios. Una recomendación basada en la experiencia es que intentemos considerar a estos como primarios, ya que a veces el objetivo principal es de difícil acceso y no siempre podrá ser destruido. Ahora bien, el primer objetivo que hay que intentar es el primario, ya que es el realmente importante.

ESCOLTA SEAD

Estas misiones Sead difieren de las anteriores en que no hay un objetivo predeterminado. El cometido de éstas es proteger a otra formación de aviones de los sistemas antiaéreos enemigos, con lo cual hay que eliminar cualquier amenaza de este tipo que aparezca en la ruta. La carga de misiles Harm será alta, ya que no sabemos cuántos podremos encontrar, con lo que los misiles de ataque aéreo se reducirán a los dos Sidewinder obligatorios. Esto quiere decir que si hay fiesta en el aire, no es nuestro asunto, y sólo ante un ataque directo tendremos que olvidar nuestra obligación. Generalmente estas misiones suelen tener escoltas de cobertura aérea, con lo cual estaremos protegidos. Deberemos volar algo adelantados a los aviones que escoltemos, y actuaremos de señuelos para activar las baterías SAM y así poder destruirlas.

Estas misiones son bastante complicadas, ya que el Sead es todo un arte. Hay que saber esquivar SAMs y actuar expuestos todo el rato.

RECONOCIMIENTO

Las misiones de reconocimiento se dividen en dos. Se puede volar para reconocer un objetivo, y evaluar su localización, situación y peligrosidad (Recon), o se pueden volar para evaluar la efectividad de una ataque (BDA). El F16 se equipa con una cámara especial montada en la panza (TRAS pod). La estiba de armamento en estas misiones suele ser de misiles aire-aire, pero para un uso de estricta defensa. Del éxito de estas misiones –sobre todo de las Recon– dependerá la buena planificación y éxito de futuras misiones. Un detalle importante es que las fotos tomadas no pueden ser vistas en el momento, así que el éxito de la misión se sabe al tomar tierra, ya de vuelta. Un buen consejo es pasar varias veces sobre el objetivo, desde varios ángulos, y tomar muchas fotos...

Antes de cerrar estas páginas, unas palabras más sobre las misiones de ataque a suelo. Tener en cuenta siempre que el F16 es una avión pensado para el ataque aéreo, y por lo tanto hay que pensar en que el combate aéreo puede ocurrir en cualquier momento. Para tener éxito en una misión, el trabajo realizado debe ser positivo para contribuir a la campaña general. De nada sirve derribar muchos objetivos si no son los importantes, o el resultado final no es el especificado. Pero por supuesto, también es importante mantenerse vivo. Por lo tanto, para poder realizar una buena misión de Strike, antes tendremos que asegurarnos nuestra supervivencia, así que a veces será necesario entrar en combate aéreo antes de atacar el objetivo. Si después de esto no estamos en condiciones de atacar, al menos podremos volver a la base. Recordad que un piloto que retorna a salvo, es un piloto que volverá a combatir...

En fin, esperamos que hayáis disfrutado estas tres entregas dedicadas al «Falcon 4.0», sin duda alguna el mejor simulador de combate aéreo del momento, y tal vez de los próximos años –atentos a «Flanker 2.0»–. Sabemos que aún habiendo dedicados tres meses a este sim, nos hemos quedado cortos. Se podrían rellenar cientos de páginas.

Sólo hacer una última recomendación. «Falcon 4.0» es un simulador muy difícil, realmente para expertos pilotos. Volad todas las misiones de entrenamiento, son soberbias, una auténtica clase magistral de pilotaje de combate. Tomad en serio todo lo que ocurra, porque esto no es un juego, esto es pilotar de verdad. Es cierto que el manual es demasiado extenso, y un poco "ladrillo", pero es una auténtica Biblia que tendréis que empollar a menudo.

Por otro lado, Microprose está sacando parches de reparación constantemente, así que visitar con asiduidad su web, para poder actualizar el sim lo antes posible.

Larga vida al rey...

G. "SHARKY" C.

Campañas **fantásticas**

No hemos hablado de las campañas, no hay espacio para ello. Son de un nivel tan alto, y tan complejo, que realmente sería necesario dedicar muchas más páginas. «Falcon 4.0» tiene posiblemente las mejores campañas dinámicas que hayamos visto. DID lo ha intentado con «TAW», pero hace tiempo que ya no se molestan en mejorar el producto, y aún siendo soberbio, hay cosas que quedan por pulir.

El modelo de «Falcon 4.0» es muy bueno. Todos los elementos participantes en la campaña –barcos, tanques, aviones, helicópteros; batallas aéreas, marítimas, terrestres; comunicaciones y estrategias– tienen su peso específico en el resultado final de la campaña. Nuestro nombre está ahí metido, y todo es completamente dinámico, y aunque nuestra acción es la que más determinará la evolución de la campaña, las demás acciones son bastante determinantes.

Sobre todo lo que más llama la atención es la estrategia de los componentes; es absolutamente brillante. Sólo hay un defecto considerable que merece la pena criticar. Igual que ocurrió en las versiones iniciales del mítico «EF 2000», los wingmen en «Falcon 4.0» son un poco idiotas, y nunca acaban siendo útiles. Esperamos que esto se corrija lo antes posible. Lo dicho, «Falcon 4.0» tiene, sin duda alguna, las mejores campañas de combate aéreo que se han visto.

RAGE FURY

¡IMPRESCINDIBLE EN TU PC!

- Nuevo motor gráfico de 128-bit que ofrece un increíble rendimiento de gráficos 2D y 3D.
- 32 Mb de memoria que permiten obtener un gran realismo en imágenes en alta resolución.
- Soporte completo para OpenGl ICD/Quake Engine y DirectX 6.0
- Función de salida TV para conectar tu PC a una pantalla de televisión y decodificador por hardware de DVD/MPEG-2 integrado.

32 MB



CENTRO MAIL

www.centromail.es

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodriguez-Carracido, 13 ✆981 599 288
ÁLAVA
Vitoria C/ Manuel Iradier, 9 ✆945 137 824
ALICANTE
Alicante
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
• C.C. Gran Vía, L. b-12, Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
Elda Av. J. Martínez González, 16-18b ✆965 397 997
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 28 ✆950 260 643
ASTURIAS
Gijón Av. de La Constitución, 8 ✆985 343 719
BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories - Local A-112. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
Mataró C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆937 136 116
BURGOS
Burgos C.C. de la Plata. Local 7 ✆947 222 717
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 486 600
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
Palamós C/ Enric Vincke,s/n ✆972 601 665
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆974 230 404
JAEN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE G.CANARIA
Las Palmas de Gran Canaria
• C/ Presidente Alvear, 3 ✆928 234 651
• C.C La Ballena. Local 1.5.2. ✆928 418 218
LEÓN
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
• C.C Las Rosas. Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
• C/ Montera, 32 2º ✆915 224 979
Alcalá de Henares C/ Mayor, 89 ✆918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Loc. 11 ✆916 520 387
Alcorcón C/ Cisneros, 47 ✆916 436 220
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25. ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11. Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, 21 Local 4 - C/ Real, s/n ✆921 463 462
SEVILLA
Sevilla C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler local 32, A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Gandía
• C.C. Plaza Mayor. Local 9-10. Parque de Actividades. ✆962 950 951
VALLADOLID
Valladolid
• C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
Las Arenas C/ del Club, 1 ✆944 649 703
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271
• C/ Antonio Sangenis, 6 ✆ 976 536 156

pedidos por teléfono
902·17·18·19

pedidos por internet
www.centromail.es

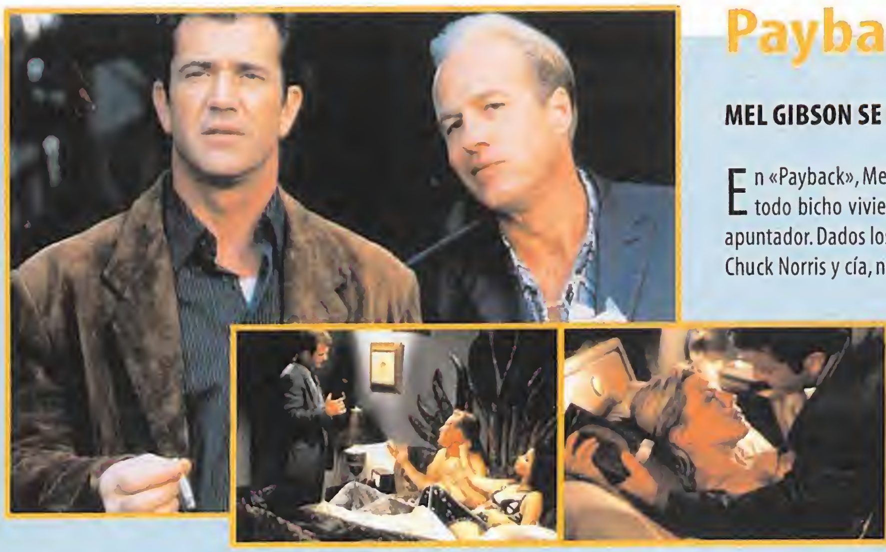
Hi-Lo Country



AMOR, AMISTAD Y LAS LEYES DE LA TIERRA

En «Hi-Lo Country», la más reciente película de Stephen Frears –«Los Timadores», «Amistades Peligrosas»–, se enfrentan la amistad, el amor y el destino que marca las leyes de la tierra. Lo que una guerra no pudo destruir, la amistad entre dos amigos, lleva camino de hacerlo el deseo por una mujer, y al final será condicionado por el inevitable patrón que impone el lugar donde se vive.

Protagonizada por Woody Harrelson, Patricia Arquette, Billy Crudup y Penélope Cruz, «Hi-Lo Country» transcurre en las llanuras que dan nombre a la película y cuenta la historia de dos amigos de toda la vida, Pete y Big, que se ganan la vida criando ganado. Mona, el gran amor del primero, se ha casado, así que se consuela con su novia Josepha –Penélope Cruz–. Todo se complica cuando se entera de que Big y Mona son amantes. El enfrentamiento con el poderoso Jim Ed Love pondrá el toque de acción a la apasionada historia de celos que viven los protagonistas –al fin y al cabo «Hi-Lo Country» es una película del Oeste, aunque sea en su vertiente decadente–.



Payback

MEL GIBSON SE LÍA A TIROS

En «Payback», Mel Gibson se quita la careta de chico bueno, se vuelve malo y se lía a tiros con todo bicho viviente, en un destructor afán vengativo cuyo objetivo es que muera hasta el apuntador. Dados los parámetros actuales del cine de acción, y la senda marcada por tipos como Chuck Norris y cía, no es extraño que el duro Mel quiera superar sus anteriores récords de «Mad Max» o la saga de «Arma Letal».

Dirigida por Brian Helgeland –guionista de la excelente «L.A. Confidential» y de la previsible y muy mediocre cuarta parte de «Pesadilla en Elm Street»–, la verdad es que a Mel Gibson se lo han puesto fácil en «Payback»: encarna a un ladrón a quien su colega de fechorías no se contenta con quitarle el botín y la novia, sino que además intenta matarle. Su venganza será terrible en un mundo plagado de típicos personajes del género negro: polis más corruptos que Roldán, chicas que sólo se acuestan por dinero, gangsters y mafiosos sin escrúpulos...

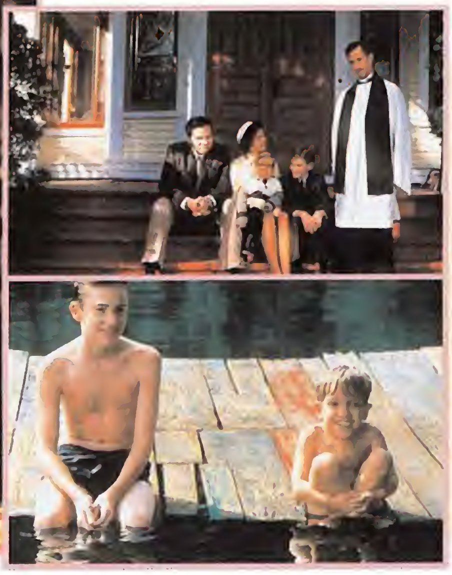
Como Caído del Cielo

UNA COMEDIA CON BUENOS SENTIMIENTOS

El film «Como Caído del Cielo» cuenta las andanzas de un revendedor de entradas –Andy García– y su novia –Andie MacDowell–. Primera película dirigida por Richard Wenk, sumerge al espectador en tono de comedia en las andanzas del pícaro reventa, al que ha abandonado la chica de sus sueños, y en sus avatares por recuperarla. Todo sería más fácil si no se interpusieran en los buenos sentimientos del prota una personalidad bastante desmadrada, la oportunidad de hacer un gran negocio con la visita del Papa, las intromisiones de su rival Casino y los típicos e inevitables equívocos en una película de enredo. Quienes gustan de los finales felices, tienen la diversión asegurada.







El Inolvidable Simon Birch

MILAGROS EN LA VIDA COTIDIANA

La película «El Inolvidable Simon Birch» es una adaptación cinematográfica muy libre de la novela de John Irving «Oración por Owen» –libro muy recomendable para los que pasan ratos agradables leyendo, así como el resto de la obra del citado escritor–. Dirigida por Mark Steven Johnson y con Michael Smith, Joseph Mazello, Ashely Judd y Oliver Platt como protagonistas, este largometraje se centra en las andanzas de dos chavales, el que da nombre al film y su amigo Joe, para reflexionar sobre la religión, los hechos excepcionales que se producen en la vida cotidiana o el poder.

El primero de los chicos es el niño más pequeño que ha nacido en el hospital de su pueblo y está convencido de que Dios le ha elegido para protagonizar un milagro. El segundo sufre por la ausencia de su padre. La película les sigue a través de sus correrías, sueños y deseos hasta que..., al final, se producirá ese milagro que convertirá a Simon en un héroe.



Amparanoia

FERIA FURIOSA

Amparo, Amparanoia, vuelve a la carga con «Feria furiosa», un álbum de doce canciones donde los ritmos latinos de todo tipo –y muy especialmente la rumba– se mezclan de manera obvia con la reivindicación social y la denuncia. La cantante ya no se limita a la militancia musical, ahora también politiza los sonidos, recuerda las injusticia, y se empapa de razas, colores y músicas diferentes.

Mestizaje, sonidos bastardos, mezcla de culturas... ¡Tanto da! El signo de los tiempos impone tercamente el cruce de caminos y el fin de las fronteras. Muchos –de arriba y de abajo, pobres o poderosos–, todavía no se han percatado del asunto pero la realidad es pertinaz, como la sequía, y Amparanoia viene a recordarlo con canciones festivas y de juerga, con cantos amorosos o rabiosos..., con feria furiosa como prefiere ella llamarlo.



Hank

¡DIOS MÍO LARRY! (QUÉ DIABLOS ES ESO)

Con un título que difícilmente pasa desapercibido y rompiendo los esquemas del marketing que aconsejan denominaciones cortas, simples y directas, Hank ha vuelto discográficamente en solitario con el álbum «¡Dios mío Larry! (Qué Diablos es Eso)». Por algo dicen que lo que importa es la música, no el envoltorio. Hank Röber se lo ha montado de solateras, y para ello no ha tenido ningún tipo de reparos en registrar una colección de canciones de lo más variopinta y saludable; una mezcla que recorre un buen puñado de palos del pop-rock y se inspira y homenajea sin falso pudor a clásicos del género.

Trabajo amable, melódico y divertido, «¡Dios Mío Larry! (Qué Diablos es Eso)» presenta una cara de Hank Röber más optimista que la que nos tenía acostumbrados en anteriores aventuras musicales.

El Aviador Dro y sus Obreros Especializados

ÓPERA CIENTÍFICA



Han pasado ya veinte años desde que El Aviador Dro y sus Obreros Especializados empezaran a aportar a la llamada "movida madrileña" sus sonidos tecno y mensajes futuristas. Hoy, el grupo celebra tan señalada fecha con un doble CD y algunos de sus temas de entonces, nuevas visiones electrónicas, mensajes actualizados y colaboraciones de las más jóvenes generaciones cibernéticas como Cio, Javi Pez o H. D. Substance, entre otros. Su título: «Ópera Científica». Sonidos para las pistas de baile. Manifiestos intergalácticos contra los nacionalismos y a favor de los videojuegos, antirracistas y pro DJs, ingenuidad de tiempos juveniles y resabios del que ha protagonizado una larga historia. Aviador Dro y sus Obreros Especializados, una propuesta a favor de la técnica, la galaxia, la modernidad, y contra el anquilosamiento (mental o musical). Para nostálgicos y vanguardias. Y para recordar que hubo un momento en que fueron provocadores, cuando el futuro todavía no había llegado, cuando la palabra programación causaba urticaria en los rockeros y picores en los poperos.

Klub

ROCK, ELECTRÓNICA Y DANCE



Klub es el nuevo proyecto musical de los ex Radio Futura Luis Auserón y Enrique Sierra, y la voz de Pilar Román. Música electrónica y programada, pensada para las pistas de baile y mezclada con guitarras inspiradas en las leyes del rock. Las máquinas como fuente para transmitir sentimientos con vocación de vanguardia. Una sorpresa para los seguidores habituales de los ex Futura, ya sea en comandita o en solitario, que intenta demostrar que es posible unir a Lou Reed y la cibernética. El ritmo al poder con los oídos puestos en las vanguardias contemporáneas –cuyas actitudes, curiosamente, cada vez se parecen más a las de principios de siglo–. Música de club sin k.

<BYTE> Con nec tion

Alta tensión



Al lado del stand número cuatro –un incoherente revoltillo de productos comestibles, consumibles y periféricos– y detrás de un estilizado mostrador de metacrilato rosa, una joven azafata repartía pequeñas bolsitas con el logotipo de "Intel-Pentium III" grabado en la parte superior del plástico. –¡Por favor señorita!, ¿podría atenderme?,–dije con la voz tímida y entrecortada de alguien que se dispone a hacer una consulta y no está muy seguro de obtener una satisfactoria respuesta. –Dígame caballero ¿en qué puedo atenderle? –contestó ella con agradable voz. –Mire, es que... en fin..., tengo muchas cuestiones que hacerle, ¿sabe?, –dije con la lengua medio liada de ensaladilla rusa. –Bueno, le diré: Yo es que soy uno de esos pobres usuarios de ordenadores que están hartos ya de vivir. Porque me he enterado de que ahora va a salir el Pentium 3 ese y claro, es que estoy ya de los nervios por eso de haber rodado ya mucho mundo. Déjeme explicarle, intentaré ser breve: No sé si fue antes la gallina o el huevo, pero sí que he tenido y he jubilado muchos ordenadores, tuve un 286, un 386, un 486, otro MMX, un Renault Clio, y ahora por lo visto, y temido, va a salir el nuevo Pentium, y luego saldrá el catorce y el diecisiete. Y Vd. comprenderá que yo esté "tocado del ala" y hasta de la tensión sanguínea. Prácticamente me he pasado casi media vida cambiando de un cacharro a otro, y con tantos ordenadores, todavía no he aprendido a conducir bien ninguno. Y claro, ahora va y sale otro más "modelno" y "fastuoso", y no sé que voy a hacer con el antiguo –el del año pasado–. Entonces con las piezas de todos los anteriores me he construido un robot teledirigido con la cara de Mazinger-Z, aquel de los dibujos japoneses, pero no puedo disfrutar de él porque no tengo mucho tiempo, yo es que trabajo en banca ¿sabe? Y como curramos algunas tardes, pues no tengo mucho tiempo. Se lo he dicho ya ¿no?

Entonces yo le pregunto a Vd., ¿qué es lo que me recomienda que haga en estas circunstancias? Porque yo tengo una placa de esas caras y guays, y entonces le voy a poner un chip de esos 3D Vudú –que no sé si habrá que pincharlo en la placa o atravesarlo con alfileres como a las muñecas esas de la brujería–, pues estoy hecho un verdadero lío. Porque yo le pregunto a Vd. que es una señorita tan amable, y me pregunto a mí mismo de rebote, que para que me sirven los disquetes que tengo de baja densidad, y los otros miles de alta y los de con tomate y sin tomate, si ya todo se coloca en un CD de esos tan brillantes y digitales. Bueno, una solución sería empapelar las paredes de mi piso con los disquetes, a lo mejor queda hasta bonito. Y otro tanto de lo mismo tendría que hacer con los modems esos, porque tengo tantos ya –de no-sé-cuántos bytes y otros de más cantidad de bytes–, que si los conectara todos en serie y los echara a andar en red a la vez, sería capaz de derribar hasta el "discovery" ese de la NASA, por las interferencias emitidas. Sí, sí. Vd. podrá reírse pero se lo digo con fidelidad y veracidad. Y no queda aquí la cosa como podrá imaginar: tengo también una colección enorme de impresoras de todos los tamaños desde que empecé con esto de la "informatización", y todas chorrean más tinta que una torre de esas de donde sacan el petróleo. Entonces, como notará, estoy muy preocupado y tengo motivos para ello, ¿cierto? Porque la mitad del sueldo del banco se la entrego a mi psicoanalista particular y claro, como este no tiene ni idea, ni entiende "ni papa" de ordenadores, pues el muy sinvergüenza se está forrando conmigo y hasta se va a "Disneylandia" todos los años con los gastos pagados de mi bolsillo. Y es que es para estar mal de los nervios, no sé si se lo he dicho ya antes. Creo que sí.

Y encima veo el otro día en un artículo de prensa, que el año que viene va a haber un "caos" de no-sé-cuántos megahercios, por eso del efecto "2000-invernadero o como se llame". Y ya le estoy temiendo, porque tengo el disco duro lleno hasta los topes de datos y datas –como todo buen mortal que se precie–. Y me han dicho "las malas lenguas" de mis compañeros de trabajo que vaya preparándome para tirar otro ordenador a la basura, que el efecto-dos-mil éste es como la fecha de caducidad en los yogures, todo lo de dentro se me va a poner agrio y ácido, y tal vez la placa base pille una "gastritis" de narices, y el PC completo se ponga a vomitar todo lo que tiene guardado, y esto va a ser un desastre total sonado hasta en el planeta del Darth Vader ese que viste de oscuro.

Como se habrá dado cuenta, y después de todo lo reseñado, mi situación es tan caótica que no sé si agarrar los ahorrillos del banco y a toda mi familia –abuela y suegra incluidas–, y pirarme al monte y quedarme solamente con el "tamagochi" de mi niño como único souvenir de la "herencia tecnológica" del futuro. No sé si usted lo observará desde otra perspectiva más procedente, pero ya que ha hecho el esfuerzo por escucharme durante estos brevísimos minutos, le agradecería muy mucho que pudiese darme norte al respecto, antes de que sea demasiado tarde y cometa alguna locura como tirarme al río o saltar desde el puente de San Francisco –que dicen que es muy alto hasta para los marines–.

La atractiva azafata, de preciosos ojos, sensuales labios y absorbente perfume, sacó de debajo del mostrador una enorme pegatina redonda y brillante, y la pegó en el lateral de mi chaqueta de tejido de patas de gallo. Allí, en letras de molde, se podía leer desde casi un kilómetro, algo que decía así: "Usuario Pasado de Fecha. CONSUMIR PREFERENTEMENTE ANTES DEL EFECTO 2000". –¡Ya me lo temía yo! ¿No dije que esto era como en los yogures?

Rafael Rueda

HARDWARE

CENTRO MAIL
www.centromail.es

TECNO wave

GANADOR Computer Hoy CALIDAD

GANADOR Computer Hoy PRECIO/CALIDAD



intel inside pentium® II

intel inside pentium® III

BASIC

- Caja semi-torre ATX
- Microprocesador Intel® Celeron™ 128 caché
- Placa Intel® BIMINI® 440-ZX
- T. gráfica 3D (4 Mb)
- T. sonido Sound Blaster 64
- Disco duro 4.3 U-DMA2
- CD-ROM 36X
- Disquetera Sony 3,5
- Memoria 32 Mb SDRAM (100)
- Monitor 14"
- Ratón Genius NetMouse
- Micrófono y teclado membrana W95
- Altavoces 80w

GARANTÍA 1 AÑO COMPONENTES

Intel® Celeron™ 300 MHz	114.900
Intel® Celeron™ 333 MHz	124.900
Intel® Celeron™ 366 MHz	129.900

IVA INCLUIDO

HOME

- Caja semi-torre ATX
- Microprocesador Intel® Pentium® II
- Placa chipset compatible 440-BX
- T. gráfica 975 AGP 4 Mb y salida a TV
- T. sonido Sound Blaster 64 PCI
- Disco duro 4.3 U-DMA2
- CD-ROM LG-Goldstar 40X
- Disquetera Sony 3,5
- Memoria 32 Mb SDRAM (100)
- Monitor 14" LG-Goldstar 440si Digital
- Ratón Genius NetMouse
- Micrófono y teclado membrana W95
- Altavoces 80w

GARANTÍA 1 AÑO COMPONENTES

Intel® Pentium® II 350 MHz	149.900
Intel® Pentium® II 400 MHz	169.900
Intel® Pentium® II 450 MHz	204.900

POWER

- Caja semi-torre ATX
- Microprocesador Intel® Pentium® II
- Placa Intel® SEATTLE® i440-BX
- T. gráfica Intel® i740 AGP 8 Mb
- T. sonido Sound Blaster PCI 128
- Disco duro Fujitsu 4.3 U-DMA2
- CD-ROM LG-Goldstar 40X
- Disquetera Sony 3,5
- Memoria 64 Mb SDRAM (100)
- Monitor 15" LG-Goldstar 520si Digital
- Ratón Genius NetMouse PS2
- Micrófono y teclado mecánico W95
- Altavoces 160 w

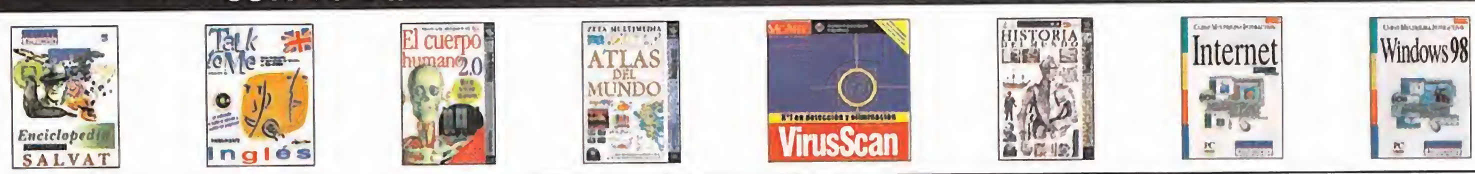
GARANTÍA 3 AÑOS COMPONENTES

Intel® Pentium® II 350 MHz	199.900
Intel® Pentium® II 400 MHz	214.900
Intel® Pentium® II 450 MHz	249.900
Intel® Pentium® III 450 MHz	259.900
Intel® Pentium® III 500 MHz	299.900

[Garantía 3 años en mano de obra]

[Sistema operativo no incluido] [Windows 98, con licencia y manuales 15.800 ptas.]

CON TU EQUIPO LLÉVATE GRATIS TODO ESTE SOFTWARE



AMPLIACIONES

SOFTWARE

Windows 98	**15.800**
Microsoft Office PYME Ed. 2	42.000

DISCOS DUROS

Línea BASIC/HOME	
4,3 a 6,4 U-DMA2	3.000
4,3 a 8,4 U-DMA2	8.000
Línea POWER	
4,3 Fujitsu a 6,4 U-DMA2 Fujitsu	4.000
4,3 Fujitsu a 8,4 U-DMA2 Fujitsu	9.000

MEMORIA

Línea BASIC/HOME	
32 Mb SDRAM(100MHz) a 64 Mb SDRAM(100MHz)	8.500
Línea POWER	
64 Mb SDRAM(100MHz) a 128 Mb SDRAM(100MHz)	16.000

TARJETAS DE SONIDO

Línea BASIC/HOME	
De Sound Blaster 64 PCI a Sound Blaster PCI 128	5.500
Línea POWER	
De Sound Blaster PCI 128 a Sound Blaster Live!	19.000

TARJETAS GRÁFICAS

Línea BASIC	
S3- Virge 4Mb a 975 AGP + TV	1.000
Línea HOME	
975 AGP + TV a Intel 740 8Mb AGP	2.000
Línea POWER	
Intel 740 8Mb AGP a Intel Expres 8Mb AGP	6.000
Intel 740 8Mb AGP a 3D Blaster Banshee	13.000
Intel 740 8Mb AGP a Creative Riva TNT	19.000
Intel 740 8Mb AGP a Maxi Gamer Phoenix	17.000

MONITOR

Linea BASIC	
14" 0,28 BR NE a 14" LG-Goldstar 440si	4.000
14" 0,28 BR NE a 15" 0,28 BR NE	5.000
Linea HOME	
14" LG-Goldstar 440si a 15" LG-Goldstar 520si	7.000
14" LG-Goldstar 440si a 17" LG-Goldstar 77i	37.000
Línea POWER	
15" LG-Goldstar 520si a 17" LG-Goldstar 77i	30.000
15" LG-Goldstar 520si a 15" Sony	30.000
15" LG-Goldstar 520si a 17" Sony	65.000

TECLADO

Membrana W95 a Mecánico W95	2.000

Estas ofertas sólo son válidas a la hora de adquirir un equipo nuevo

PRECIOS VÁLIDOS SALVO ERROR TIPOGRÁFICO O FIN DE EXISTENCIAS

pedidos por telEfono: 902·17·18·19

CENTRO MAIL

CENTRO MAIL
www.centromail.es

Ven a conocernos

PLACAS BASE

INTEL BIMINI 440ZX	20.990
INTEL MUAI/MURCIA 440EX	29.990
INTEL SEATTLE/SEVILLA BX 2	29.990
AOPEN AX59 Pro Socket 7	14.990
ASUS P2B	26.990
CHAINTECH 6BTM (i440-BX	22.790

MEMORIAS

8 Mb EDO	2.490
16 Mb EDO	5.990
32 Mb EDO	10.990
32 Mb SDRAM 100 MHz	7.490
64 Mb SDRAM 100 MHz	15.990
128 Mb SDRAM 100 MHz	31.990

DISCOS DUROS

4.3 Gb. IDE U-DMA2	22.990
6.4 Gb. IDE U-DMA2	25.990
8.4 Gb. IDE U-DMA2	30.990
3.2 Gb. IDE U-DMA2 Fujitsu	22.990
4.3 Gb. IDE U-DMA2 Fujitsu	26.990
6.4 Gb. IDE U-DMA2 Fujitsu	30.990
8.4 Gb. IDE U-DMA2 Fujitsu	35.990
10.2 Gb. IDE U-DMA2 Fujitsu	43.990

MONITORES

14" 420si LG-Goldstar (Dig.)	23.990
15" 520si LG-Goldstar (Dig.)	29.990
17" 77si LG-Goldstar (Dig.)	59.990
15" SM 500s Samsung	34.990
15" SM 510bt Samsung	49.990
17" SM 710s Samsung	69.990
15" 100est Sony	59.990
17" 200est Sony	94.990
17" VS-7 KDS	49.990
19" VS-195 KDS	99.990

TARJETAS GRÁFICAS

i740 SPEEDY AGP 8 Mb	6.990
975 AGP 4 Mb + TV.	4.990
S3-VIRGE-DX 4 Mb	3.890
MONSTER 3Dfx II 12 Mb	25.990
CREATIVE 12 Mb + Juegos	22.990
MAXI G. VOODOO² 12 Mb	22.990
MAXI VOODOO² P. PACK	31.990
3D B. BANSHEE 16 Mb.	19.990
M. G. PHOENIX 16 Mb	23.990
MONSTER FUSION 16 Mb.	24.990

SONIDO

S. B. 64 PCI (OEM)	5.490
SOUND BLASTER 128 PCI	10.990
S.B. LIVE! VALUE PCI (OEM)	15.990
SOUND BLASTER LIVE!	29.990
MAXI STUDIO ISIS	58.990
PRIMAX 60w. Mediastorm	2.500
PRIMAX 120w.	4.990
PRIMAX 240w.	6.990
PRIMAX 300w.	8.990
PRIMAX Subwoofer 200	12.990

GRABACIÓN

Best Buy 2x2x6 IDE	39.990
HP 7200i IDE	44.990
PHILIPS 3620 2x2x6 IDE int.	47.990
Traxdata 2x2x6 IDE PLUS	44.990
Traxdata 2x2x6 Paralelo	57.990
HP 8100i IDE	56.990
Sony 4x2x24 IDE	61.990
CD-R BULK 74'	195
CD-R BULK 80'	390

CD ROM / DVD ROM

CD ROM	
36x IDE (OEM)	6.990
36x IDE GENIUS	7.990
40x IDE (OEM)	8.490
40x IDE LG Goldstar	9.490
DVD ROM	
CREATIVE ENCORE Dxr2 5x	36.990
Kit BEST BUY 4x24	43.990
Kit VENTURE 4x24+Space Jam	44.990

ESCANERS

Primax C. DIRECT (9600)	9.900
Primax C. D-600 (19200)	14.990
Primax C. DIRECT (9600) USB	16.990
Primax C. D-600 (19200) USB	21.990
Primax PROFI	29.900
BEST BUY 12000 D + Diapo.	24.990

VIDEO / TV

EASY TV	13.990
MIROMEDIA PCTV	18.990
TV CAPTURE (AVERMEDIA)	14.990
TV PHONE 98 (AVERMEDIA)	20.990
VIDEO HIGHWAY XTREME	22.990
WEBCAM II CREATIVE	14.490
KIT Videoc. V200 BEST BUY	19.990

MODEMS

BEST BUY Easy Comm 33-E	7.490
BEST BUY Easy Comm 56-E	13.990
BEST BUY Easy Comm 56-I	10.990
SUPRA 56i PRO (PCI)	11.390
SUPRA 56e PRO	14.990
US-ROBOTICS 33.6 Winm.	15.990
US-ROBOTICS 33.6e Flash	21.990
US-ROBOTICS 56k M. Plus	24.990

IMPRESORAS

STYLUS 440 Color	22.990
STYLUS 640 Color	32.490
STYLUS Photo 700	37.990
STYLUS 740 Color	43.990
DESKJET 420	19.990
DESKJET 695C	27.990
DESKJET 720C	42.990

Por la compra de una de estas impresoras, **GRATIS** la Enciclopedia Multimedia SALVAT '98

CONTROL PADS

Gravis Gamepad	2.990
Gravis Gamepad Pro	6.990
Gravis Stinger	8.990
Gravis X-Terminator	9.990
Logic 3 PC Avenger Pad	3.990
Logitech Wingman Gamepad	5.900
PC Powerpad Pro Interact	3.990
T-Leader 3D	5.090
Thrustmaster Fusion Gamepad	5.990
Thrustmaster Premier Pad	3.990

JOYSTICKS

Firestorm Ultrastriker	4.990
Gravis Blackhawk	6.990
Logic 3 PC Phantom	6.990
Logitech Wingman Extreme Dig.	8.590
Primax Raptor 3D Gamestick	8.500
Thrustmaster Combat Gear	18.990
Thrustmaster F-16 FLCS	24.990
Thrustmaster Fragmaster	15.990
Thrustmaster Top Gun	5.990
Thrustmaster Top Gun Platinum	7.990

VOLANTES

Acces Line Race Leader Force F.	26.990
Interact V3 Racing Wheel	12.990
Interact V4 FX Racing Wheel	25.990
Logic 3 Top Drive Wheel	10.990
Logitech Wingman Formula	19.900
Logitech Wingman Formula Force	36.900
Rolstick + Rally Championship	5.995
Thrustmaster Force GT	39.990
Thrustmaster Formula Sprint	12.990
Thrustmaster Nascar Super Sport	18.990

SOFTWARE MULTIMEDIA

BARBIE: SALÓN DE BELLEZA	5.990
EL CUERPO HUMANO 2.0	8.900
ENCARTA '99 ATLAS MUNDIAL	9.990
ENCARTA '99 ENCICLOPEDIA	14.990
ENC. MULTIMEDIA PLANETA FOCUS '99	19.900
ENC. MULTIMEDIA SALVAT '99	12.900
ESPAÑA EN CD-ROM	4.950
LEGO LOCO	5.990
MONEY '99	7.495
MOVING PUZZLE: VIDA SALVAJE	7.995
PANDA ANTIVIRUS HOME	5.800
PANDA ANTIVIRUS PLATINUM	13.800
TALK TO ME INGLÉS CURSO COMPLETO	9.990
TELL ME MORE INGLÉS CURSO COMPLETO	14.990
VIA VOICE '98 HOME	9.900
WINDOWS '98 (ACTUALIZACIÓN)	17.990

KIT INTERNET MERIDIAN

3 MESES COMPLETO	4.990
ANUAL COMPLETO	14.990

JUEGOS

NOVEDADES

AGE OF EMPIRES: EL AUGE DE ROMA — CD 4.895	ALPHA CENTAURI — CD 6.795	ANNO 1602 — CD 7.495	APOLLO 18 — CD 6.995	BALDUR'S GATE — CD 7.495	BLOOD 2: THE CHOSEN — CD 7.495
CAESAR III — CD 6.795	CARMAGEDDON II CARPOCALYPSE NOW — CD 6.495	COMBAT FLIGHT SIMULATOR — CD 7.495	COMMANDOS: MÁS ALLÁ DEL DEBER — CD CONS.	EUROPEAN AIR WAR — CD 7.495	F/A-18 FUERZAS ARMADAS ESPAÑOLAS — CD 2.995
FALCON 4.0 — CD 7.995	FIELDS OF FIRE — CD 2.995	FIFA '99 — CD 5.795	GRAND TOURING — CD 2.995	GRIM FANDANGO — CD 6.795	HALF-LIFE — CD 6.795
HEAVY GEAR II — CD CONS.	HUGO RIO SALVAJE — CD 5.995	LINKS LS '99 — CD 7.495	LUCASARTS LEGENDS: MONKEY ISLAND SAGA — CD 5.795 (486, 8Mb SVGA)	MORTADELO Y FILEMON — CD 3.995	MOTO RACER 2 — CD 6.795
NBA LIVE '99 — CD 5.795	PACK MULTIACTION '99 — CD 2.995	PACK MULTISPORTS '99 — CD 2.995	PC FUTBOL 7.0 — CD 2.995	POPULOUS III: EL PRINCIPIO — CD 6.795	PRO PILOT '99 — CD 6.795
PRO PINBALL: BIG RACE USA — CD 2.995	QUEST FOR GLORY V: DRAGON FIRE — CD 5.795	RAILROAD TYCOON II — CD 7.495	RAINBOW SIX — CD 7.495	RETURN TO KRONDOR — CD 5.795	ROLLER COASTER TYCOON — CD 7.495
SCOTLAND YARD — CD 7.450	SETTLERS III — CD 7.450	SHOGO — CD 2.995	SIM CITY 3000 — CD 6.795	SPORTS CAR GT — CD CONS.	STAR WARS: ROGUE SQUADRON 3D — CD 6.795
STARCRAFT — CD 6.495	STARCRAFT: BROOD WAR EXP. SET — CD 3.995	STARCRAFT: INSURRECTION — CD 5.495	SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP — CD 5.795	TOMB RAIDER III — CD 7.495	TOP GUN 2: HORNET'S NEST — CD 7.495
TUROK 2: SEEDS OF EVIL — CD 7.495	ULTIMA ONLINE: SECOND AGE — CD 9.995	VIPER RACING — CD 4.975	VIVA FOOTBALL — CD 4.895	WORMS ARMAGEDDON — CD 6.795	WWII FIGHTERS — CD 7.495

RECOMENDADOS

APACHE-HAVOC



CD 2.995

Único producto con la simulación exacta de los helicópteros AH-64 Longbow y MI-28 Havoc con sus auténticos sistemas de navegación. Misiones en todo tipo de condiciones atmosféricas. Permite ajustar la dificultad, pasando del realismo del simulador al arcade.

KING'S QUEST VIII: MÁSCARA DE LA ETERNIDAD



CD 6.795

Profunda y completa narración de la lucha de un héroe por restaurar la Máscara de Eternidad y salvar el Reino de Claventry. Mezcla de tecnología, juego y narración. Guión de Roberta Williams.

RESIDENT EVIL 2



CD 6.495

Primero fue el desastre en la mansión. Umbrella Corp. desarrolló el T-Virus, destinado al armamento biológico. Ahora es la peor pesadilla. Un nuevo virus se extiende sin control. Toda la ciudad está infectada. ¿Podrás sobrevivir al horror?

¡ATENCIÓN SOCIOS!

GRATIS

Por la compra de cualquier producto de esta página, te regalamos la Enciclopedia Multimedia Salvat



MANUAL ESPAÑOL · PANTALLA ESPAÑOL · VOCES ESPAÑOL · MANUAL INGLES · PANTALLA INGLES · VOCES INGLES

CENTRO MAIL
www.centromail.es

JUEGOS

OFERTAS

RECOMENDADOS

FLIGHT SIMULATOR CLASSIC



CD 3.990

La simulación de vuelo más realista para PC. Más fácil de usar que nunca, permite un rápido aprendizaje de las técnicas de vuelo. Incorpora 2 aviones nuevos con un total de 6.

SEVEN KINGDOMS: ANCIENT ADVERSARIES



CD 2.995

Lidera cualquiera de los 10 reinos emergentes hacia la gloria. La nueva versión Ancient Adversaries mejora el original y aporta mayor jugabilidad.

UNREAL



CD 3.995

Tu nave se ha estrellado en un planeta desconocido. Despiertas y estás encerrado en una prisión. Sobrevive a laberintos, retos y misterios que te acechan en este mundo irreal.

pedidos por teléfono: 902 17 18 19

Juego	Requisitos	Precio
ABE'S ODDYSEE		CD 2.990
AGE OF EMPIRES		CD 4.895
ATLANTIS	PENT, 8Mb SVGA	CD 2.995
BETRAYAL IN ANTARA	486, 16Mb SVGA	CD 2.495
BIRTHRIGHT	486, 8Mb SVGA	CD 2.495
BLADE RUNNER		CD 2.995
BLOOD	PENT, 16Mb SVGA	CD 2.995
BROKEN SWORD II		CD 2.990
CAESAR II	486, 8Mb SVGA	CD 2.995
CARMAGEDDON		CD 2.990
CIVILIZATION II	486, 8Mb SVGA	CD 3.495
CONSTRUCTOR	486, 8Mb SVGA	CD 2.990
DARK COLONY		CD 1.995
DRAGON LORE II	486, 8Mb SVGA	CD 1.990
DREAMS	PENT, 16Mb SVGA	CD 1.995
F-22 LIGHTNING II	486, 8Mb SVGA	CD 2.990
HEROES OF MIGHT & MAGIC II	486, 8Mb SVGA	CD 2.995
HEXEN II		CD 2.995
HUNTER HUNTED		CD 2.495
IGNITION	PENT, 8Mb SVGA	CD 2.990
IN THE 1st DEGREE	486, 8Mb SVGA	CD 2.990
INCUBATION		CD 2.995
JOINT STRIKE FIGHTER		CD 2.995
LARRY VII	486, 8Mb SVGA	CD 2.995
LIGHTHOUSE	486, 8Mb SVGA	CD 2.995
LITTLE BIG ADVENTURE 2	PENT, 8Mb SVGA	CD 2.990
LORDS OF THE REALM II	486, 8Mb SVGA	CD 2.495
LUCASARTS LEGENDS: FULL THROTTLE	486, 8Mb SVGA	CD 2.990
LUCASARTS LEGENDS: THE DIG	486, 8Mb SVGA	CD 2.990
MASTER OF ORION 2	486, 8Mb SVGA	CD 1.995
MDK	PENT, 16Mb SVGA	CD 2.995
MECHWARRIOR 2: MERCENARIES	PENT, 16Mb SVGA	CD 1.995
MYST		CD 2.990
NASCAR RACING 2	486, 16Mb SVGA	CD 2.495
OUTPOST 2	PENT, 16Mb SVGA	CD 2.995
PACIFIC GENERAL		CD 2.995
PACK COMPILATION DOOM/QUAKE	PENT, 8Mb SVGA	CD 2.995
PHANTASMAGORIA II		CD 2.995
POLICE QUEST SWAT	486, 8Mb SVGA	CD 2.995
POWER CHESS	486, 8Mb SVGA	CD 2.995
RAYMAN	486, 4Mb SVGA	CD 3.495
REDLINE RACER		CD 4.995
RESIDENT EVIL		CD 2.990
RISE & RULE OF ANCIENT EMPIRES	486, 8Mb SVGA	CD 2.495
SCREAMER RALLY	PENT, 16Mb SVGA	CD 1.990
STAR TREK GENERATIONS		CD 1.995
STAR WARS CLASSICS: REBEL ASSAULT I & II		CD 2.990
STAR WARS CLASSICS: X-WING COLLECTOR		CD 3.990
SUPER EF 2000		CD 2.990
TOMB RAIDER + UNFINISHED BUSINESS	PENT, 8Mb SVGA	CD 3.495
TOONSTRUCK	486, 8Mb SVGA	CD 1.990
TOTAL ANNIHILATION		CD 2.990
VERSALLES		CD 2.995
XENOCRACY		CD 3.995

AVENTURA GRAFICA · DEPORTE · LUCHA · JUEGOS DE MESA · PLATAFORMAS · ROL · ARCADE · SIMULADORES · VIDEO AVENTURA · ESTRATEGIA

CREACIÓN NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional del sector y quieres formar parte de nuestra red de franquicias, llama al:

913 802 892

A CORUÑA
C/ DONANTES DE SANGRE, 1
TEL: 981 143 111

A CORUÑA Santiago
C/ RODRIGUEZ CARRACIDO, 13
TEL: 981 599 288

ÁLAVA Vitoria
C/ MANUEL IRADIER, 9
TEL: 945 137 824

ALICANTE
C.C. GRAN VIA, Local 8-12
AV. GRAN VIA S/N
TEL: 965 246 951

ALICANTE
C/ PADRE MARIANA, 24
TEL: 965 143 998

ALICANTE Benidorm
AV. DE LOS LIMONES, 2
ED. FUSTER JUPITER
TEL: 966 813 100

ALICANTE Elche
C/ CRISTOBAL SANZ, 29
TEL: 965 467 959

ALICANTE Elda
AV. J. MARTINEZ GONZALEZ, 16-18 B
TEL: 965 397 997

ALMERIA
AV. DE LA ESTACION, 28
TEL: 950 260 643

ASTURIAS Gijón
AV. DE LA CONSTITUCIÓN, 8
TEL: 985 343 719

BALEARES Palma
C/ PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11
TEL: 971 720 071

BALEARES Palma
C.C. PORTO PI
AV. I. GABRIEL ROCA, 54
TEL: 971 405 573

BARCELONA (Glories)
C.C. GLORIES LOCAL A-112
AV. DIAGONAL 280
TEL: 934 860 064

BARCELONA (Plaça Catalunya)
C/ PAU CLARIS, 97
TEL: 934 126 310

BARCELONA (Plaça Sants)
C/ SANTS, 17
TEL: 932 966 923

BARCELONA Badalona
C/ SOLEDAT, 12
TEL: 934 644 697

BARCELONA Badalona
C.C. MONTIGALA
C/ OLOF PALME, S/N
TEL: 934 656 876

BARCELONA Manresa
C.C. OLIMPIA, LOCAL 18
C/ ANGEL GUIMERA, 21
TEL: 938 721 094

BARCELONA Mataró
C/ SAN CRISTOFOR, 13
TEL: 937 960 716

BARCELONA Sabadell
C/ FILADORS, 24 D
TEL: 937 136 116

BURGOS
C.C. LA PLATA, LOCAL 7
AV. CASTILLA Y LEON
TEL: 947 222 717

CÁDIZ Jerez
C/ MARIMANTA, 10
TEL: 956 337 962

CORDOBA
C/ MARIA CRISTINA, 3
TEL: 957 486 600

GIRONA
C/ EMILI GRAHIT, 65
TEL: 972 224 729

GIRONA Figueres
C/ MORERÍA, 10
TEL: 972 675 256

GIRONA Palamós
C/ ENRIC VINCKE S/N
TEL: 972 601 665

GRANADA
C/ RECOGIDAS, 39
TEL: 958 266 954

GUIPUZCOA S. Sebastián
AV. DE ISABEL II, 23
TEL: 943 445 660

GUIPÚZCOA Irún
C/ LUIS MARIANO, 7
TEL: 943 635 293

HUESCA
C/ ARGENSOLA, 2
TEL: 974 230 404

JAEN
PASAJE MAZA, 7
TEL: 953 258 210

LA RIOJA Logroño
AV. DOCTOR MÚGICA, 6
TEL: 941 207 833

LAS PALMAS
C. C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2
CRA. GENERAL NORTE, 12
TEL: 928 418 218

LAS PALMAS
C/ PRESIDENTE ALVEAR, 3
TEL: 928 234 651

LEÓN Ponferrada
C/ DOCTOR FLEMMING, 13
TEL: 987 429 430

MADRID
C/ PRECIADOS, 34
TEL: 917 011 480

MADRID
Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1
TEL: 915 278 225

MADRID
C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038
AV. MONFORTE DE LEMOS, S/N
TEL: 913 782 222

MADRID
C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13
AV. GUADALAJARA S/N
TEL: 917 758 882

MADRID
C/ MONTERA, 32, 2º
TEL: 915 224 979

MADRID Alcalá de H.
C/ MAYOR, 89.
TEL: 918 802 692

MADRID Alcobendas
C.C. PICASSO, LOCAL 11
C/ CONSTITUCION, 15
TEL: 916 520 387

MADRID Alcorcón
C/ CISNEROS, 47
TEL: 916 436 220

MADRID Getafe
C/ MADRID, 27 POSTERIOR
TEL: 916 813 538

MADRID Las Rozas
C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25
AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37
TEL: 916 374 703

MADRID Móstoles
AV. PORTUGAL, 8
TEL: 916 171 115

MADRID Pozuelo
CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11 LOCAL 5
TEL: 917 990 165

MADRID Torrejón
C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL53
CRA. TORREJÓN-ALJAVIR, Km 5
TEL: 916 562 411

MÁLAGA
C/ ALMANSA, 14
TEL: 952 615 292

MÁLAGA Fuengirola
AV. JESUS SANTOS REIN, 4
ED. OFISOL
TEL: 952 463 800

MURCIA
C/ PASOS DE SANTIAGO S/N
EDIF. CONDESTABLE
TEL: 968 294 704

NAVARRA Pamplona
C/ PINTOR ASARTA, 7
TEL: 948 271 806

PONTEVEDRA Vigo
C/ ELDUAYEN, 8
TEL: 986 432 682

SALAMANCA
C/ TORO, 84
TEL: 923 261 681

Sta. Cruz TENERIFE
C/ RAMÓN Y CAJAL, 62
TEL: 922 293 083

SEGOVIA
C.C. ALMUZARA, LOC. 21
C/ REAL S/N
TEL: 921 463 482

SEVILLA
C. C. LOS ARCOS, LOC. B 4
AV. ANDALUCÍA, S/N
TEL: 954 675 223

VALENCIA
C/ PINTOR BENEDITO, 5
TEL: 963 804 237

VALENCIA
C.C. EL SALER, LOCAL 32 A
C/ EL SALER, 16
TEL: 963 339 619

VALENCIA Gandía
C.C. PLAZA MAYOR, LOCAL 9-10
PARQ. DE ACTIVIDADES
TEL: 962 950 951

VALLADOLID
C.C. AVENIDA
Pº DE ZORRILLA 54-56
TEL: 983 221 828

VIZCAYA Bilbao
PZA. DE ARRIQUIBAR, 4
TEL: 944 103 473

VIZCAYA Las Arenas
C/ DEL CLUB, 1
TEL: 944 649 703

ZARAGOZA
C/ ANTONIO SANGENIS, 6
TEL: 976 536 156

ZARAGOZA
C/ CÁDIZ, 14
TEL: 978 218 271

Tu pedido de forma sencilla

¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono

Llama al **902 17 18 19** de Lunes a Viernes de 10.30h a 20h. y los Sábados de 10.30h a 14h. Nuestro personal del **Servicio de Atención al Cliente** te facilitará la realización de tus pedidos y te resolverá cualquier duda que tengas sobre precios, características o disponibilidad de los productos.

Por Fax

Disponible a cualquier hora todos los días de la semana. Rellena el cupón y envíalo con todos tus datos al número de fax: **913 803 449**

Por Internet

También puedes realizar tu pedido a través de Internet. Conéctate con nosotros y realiza cómodamente tus pedidos: **pedidos@centromail.es**

¿Cómo recibir tu pedido?

Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:

- España peninsular 750 ptas.
- Baleares 1.000 ptas.

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 25.000 ptas. **EL PORTE ES GRATUITO** (Sólo Península y Baleares)

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

CUPÓN DE PEDIDO

Deseo recibir los artículos que detallo a continuación, con la forma de pago y envío que también señalo.

CENTRO MAIL
Camino de Hormigueras, 124,
Portal 5, 5º F • 28031 Madrid

SISTEMA	DESCRIPCIÓN	UDS.	PRECIO	TOTAL

MCM

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección arriba indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL ( ).

Envío por Transporte Urgente ____
España peninsular 750 ptas. Baleares 1.000 ptas

IMPORTE TOTAL ____

Regalo Enciclopedia Salvat (Sólo socios) ☐

Pedido realizado por:

Nombre: ________ Apellidos ________
Calle/Plaza: ________ Nº ____ Piso ____ Letra ____
Ciudad: ________ C.P ________
Provincia: ________ Tf.: ( ) ________
Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número ________ E-MAIL ________

Precios I.V.A. incluido. Válidos hasta 30-04-99

Ven a conocernos

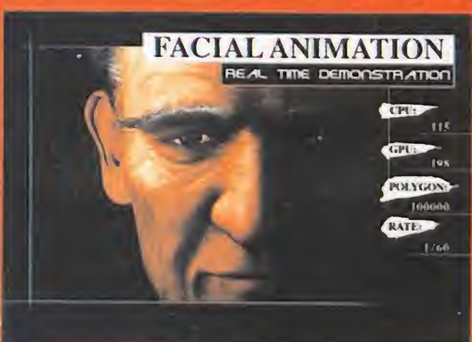
¿sabías que...?






... Varias compañías programadoras se han apuntado a la moda de diseñar y construir muñecos de acción, basados en algunos de sus títulos –como estos que os traemos de «Metal Gear» y «Starcraft»–, para conseguir darles más bombo y platillo a sus lanzamientos, a la vez de ganarse unas "perrillas" extra que les ayuden en sus empresas más importantes?

formidable

Que la creación de la PlayStation 2 sea un hecho indiscutible, pues a finales del mes de marzo se realizó una nueva demostración, esta vez en tierras norteamericanas, donde ante un aforo de más de cuatrocientos profesionales del sector se realizaron pruebas del poder gráfico de la consola con unas demos automáticas de un futbolista en movimiento, una fuente de la que manaba agua y una figura cromada en la que se reflejaba el entorno.

lamentable

Que las empresas creadoras de hardware y periféricos no acaben de decidirse si impulsar de una vez el lanzamiento del DVD-ROM o seguir sacando al mercado unidades lectoras de CD-ROM cada vez más veloces. Sin ir más lejos, Kenwood y Compaq tienen prácticamente finalizado su lector de 52X, con lo que, o mucho nos equivocamos, o podemos asegurar que la imposición del DVD-ROM en el mercado informático se aplaza hasta dentro de mucho, mucho tiempo.

gotas ácidas

Este mes podemos clasificar de variadas las aportaciones de los lectores de **Micromanía On Line**, a la sección Forum. Y como para muestra no hay nada mejor que un botón, aquí os ofrecemos algunas de las opiniones reflejadas que, a nuestro parecer, son de las más interesantes:

A saco con la Banshee

Lord Axik (Strategic)

Tengo la Maxi Gamer Phoenix de Gillemot, con el chip Voodoo Banshee, y no puedo decir que es la mejor por que no he tenido ninguna de las otras dos, pero por experiencia puedo decir que la Banshee es una pasada:

A) No hay juego que no lo pueda poner a 800x600 e incluso a 1.024x768.

B) Todos van a velocidades superiores a los 43 fps.

C) No he tenido ninguna incompatibilidad, excepto con «Unreal», pero lo solucioné con el parche correspondiente y ahora va de maravilla. Además al ir con Glide, no va tener ningún problema con juegos venideros.

D) Me chasca de alucine y todavía no me ha dado ningún quebradero de cabeza.

E) Y, por último y más importante, es que con ella puedo disfrutar y vivir los juegos en condiciones óptimas.

Por todo esto y más que no me apetece nombrar, me quedo encantado con ella, no sé si estaréis de acuerdo.

¿Canal Plus gratis?

JFK

He oído que con una tarjeta de TV y unas aplicaciones que nos podemos bajar de Internet, podemos ver en nuestro ordenador Canal Plus gratis. ¿Es cierto? ¿Alguien sabe algo mas sobre el tema?

¿Doblajes o subtítulos?

Anton

Algunas veces creo que hubiera sido preferible no haber doblado algunos juegos dada la calidad –patética– de algunos doblajes; es el caso de «Blade Runner» (donde no pudimos oír las voces de actores originales de la película como Sean Young), «Forsaken», «Warcraft II», por poner un ejemplo de cada género.

Espero que cuando llegue el DVD esto se solucione, pues hay espacio suficiente para poner por lo menos 4 idiomas. Creo que es justo reconocer los buenos doblajes y así creo que los de «Curse of Monkey Island» –es increíble, pero supera a la versión inglesa–, «Dungeon Keeper» o «Starcraft» deberían ser ejemplos a seguir.

Enhorabuena a Dinamic por «Apache Havoc».

J.I.Fdez

No hay palabras para describirlo... El juego «Apache Havoc» es una pasada. Tiene unos gráficos increíbles, suavidad de movimientos, amplísimos escenarios –pero enormes, enormes de verdad–, un montón de vehículos diferentes, la posibilidad de elegir entre dos helicópteros diferentes, lluvia, etc., etc. ¿Y todo esto por solo 2 995 pts? Esto me hace pensar que, o nos están robando, o realmente nos están tomando el pelo cuando nos hacen pagar 7 000 ó 8 000 Pts por otros juegos.

Enfadado con Micromanía

Chilavert

Estoy bastante enfadado con Micromanía, en la votación que venía en la revista, así como la de Internet: no era posible votar a «Quake II» como mejor juego del año, si no lo es del mundo, deberían fijarse un poco más en modo multijugador a la hora de elegir los juegos.

¿Qué he hecho yo para merecer esto?

Raúl Macián, un asiduo lector de Micromanía, escribe con cierta indignación, lo cual nos parece muy razonable, por la poquísima cobertura informativa que se le ofrece a los usuarios finales acerca de las tarjetas RDSI, las cuales ofrecen una muy buena calidad de conexión a Internet y una velocidad superior a los modems actuales, pero que se encuentran con el problema de la escasa o nula actualización de los drivers y del hardware, como nuestro protagonista pasa a comentar:

En un mercado tan difícil como el de las tarjetas RDSI, es muy sencillo equivocarse, ya que existe un nulo interés en todas las revistas por este tipo de periféricos. Después de estar harto de tener que esperar en las páginas web y la lentitud de Internet, decidí poner una línea RDSI. Había oído hablar de pocas tarjetas RDSI, pero me quedé con el nombre de una: Diamond Netcommander. Confiando en el gran prestigio de la marca, la compré sin dudarlo, pero la sorpresa fue cuando intenté instalar la tarjeta sobre Windows 98, ¡La tarjeta no llevaba drivers para Windows 98!, y sin ellos no funcionaba, claro. Hablé con Diamond y me dijeron que la tarjeta es anterior a Windows 98 y que, por lo tanto, no tenían previsto sacar los drivers para esta tarjeta.

Decidido a no romperme mas la cabeza, la cambié en la tienda por una US Robotics, otra marca, en teoría de prestigio; ésta sí llevaba drivers para Windows 98, pero tenía un pequeño problema confirmado por tres personas diferentes: no se puede instalar si ya tienes una tarjeta de red, ya que crea conflictos con ella y no funcionan ninguno de los dos dispositivos. Así que llamé a USR y me dijeron que me mandarían unos drivers por e-mail en veinte minutos... ¡¡¡Aún estoy esperando a que los envíen después de insistir tres veces!!!

Harto también de la US Robotics, me fui a otra tienda y me compré una Asuscom. ¡Vaya!, ¡ésta llevaba drivers para Windows 98!, pero... pasó lo que tenía que pasar: esos drivers no eran válidos ¡¡¡Ni siquiera los últimos drivers que salían en la web de Asuscom funcionaban!!!

En fin, que harto de cambiar tarjetas RDSI, reinstalé el viejo y conocido Windows 95 con el que funcionaba todo perfectamente. ¿Es esa una buena solución? Creo que si alguna de las revistas del sector hiciera el mínimo caso a este tipo de dispositivos me hubiera ahorrado mucho tiempo y dinero....

La falta de cobertura por parte de los profesionales –algunos– del sector a veces acarrea una serie de problemas de desinformación que terminan por afectar al último eslabón de la cadena que, a la vez, es el más importante: el usuario final.

Como Raúl, seguro que muchos de vosotros habéis pasado por situaciones semejantes –buenas o malas– y que queréis hacer públicas. Y qué mejor lugar para hacerlo que en "¿Qué he hecho yo para merecer esto?", y en las direcciones habituales que tenemos para ello.

EL SECTOR CRITICO. MICROMANÍA. C/ Ciruelos, 4. S.S. de los Reyes. 28700 Madrid. Email: sectorcritico.micromania@hobbypress.es

humor

por Ventura y nieto



Lo peor del mes

El Partido Popular está estudiando un nuevo sistema de legislación para los videojuegos, a fin de lograr que el factor violencia quede lo más controlado posible. ¿Es que no tienen los políticos otra cosa mejor que hacer que meter mano en un aspecto tan poco comprometedor para el futuro del país como son los juegos de ordenador y consola? Señores, una vez que estén solucionados otros problemas mucho más graves y de los cuales no tenemos por qué relatar ninguno –de sobra conocidos– podrán entrar en este tema de lleno. Hasta entonces, mejor dejarlo estar.

Hace 10 años...



El número 13 de la Segunda época fue muy especial, ya que constituyó un extra de verano. En la portada traíamos la tercera entrega de un apasionante arcade de lucha, «Renegade», que vino a mejorar a sus anteriores. También traíamos un informe en exclusiva sobre todo el software para poder disfrutar en verano. Además de todas las secciones habituales, incluimos en ese número un reportaje sobre cómo se hizo «After the War», con un póster a todo color y las primeras imágenes del mismo. Un especial sin desperdicio.

¿Qué... sorpresas nos depara la nueva edición del E3, la feria estadounidense del software y hardware lúdico?

¿Cuál... será el futuro de Dreamcast una vez que PlayStation 2 sea puesta a la venta?

¿Cuántas... diferencias podremos apreciar entre el chipset Voodoo2 y el novedoso Voodoo3?

¿Cómo... es que a nadie se le ha ocurrido hasta la fecha hacer un juego de estrategia basado en la gestión de un zoo, cuando está tan de moda eso de ser ecologista?

CONCURSO EUROPEAN AIR WAR

Los cinco ganadores del concurso «European Air War», cuyo premio es un juego para PC del título y un joystick Gamestick, han resultado ser:

Armando Álvarez Beistegui. Vizcaya
Fernando Sevilla Noarbe. Madrid
David Civera Colomé. Castellón
Eduardo Benjumea Rodríguez. Sevilla
Javier Les Delgado. Navarra

Y los otros cinco, ganadores de un joystick Gamestick, han sido:

Jaime Daroca Suárez. Tenerife
José García Gómez. Murcia
Jesús Vicente Bernal Lozano. Huesca
José Manuel Castanys García-Arévalo. Ciudad Real
Manuel Sánchez Cebriá. Valencia

CONCURSO SPEED BUSTERS

Los ganadores del concurso «Speed Busters» de un imán y una camiseta relativos al juego:

Jorge Eduardo Payas Arberas. Vizcaya
Francisco Valverde Galán. Murcia
Francisco Calvo Barranquero. Málaga
Patxi Goicolea Marín. Madrid
Andrés Moreno Toledano. Madrid
Javier Aguirán Jaime. Toledo
Ignacio García Rodríguez. Almería
José Ángel Pineda Ortega. Burgos
Mario Adrover Pardo. Valencia
David Calvo González. Huelva
Francisco García Otero. Gerona
Sergio Gorroño Guerrero. Madrid
Amador Rodero Castro. Barcelona
Alfredo Álvarez Rubert. Vizcaya
Miguel Solanas Vázquez. Zaragoza
Ángel Bermejo Valentín. Madrid
Daniel Comas Ibáñez. Barcelona
José Antonio Martínez Vélez. Murcia
Javier Navarro Hernández. Huesca
Enrique León Conchillo. Zaragoza
Luis David Utrilla Sanz. Valladolid
Carlos Nicolau Zugasti. Barcelona
Xoan Barros Martínez. León
Juan José Olivares Jiménez. Las Palmas
Antonio García de Marina Blanco. Alicante

Y los siguientes nombres corresponden a las personas que han resultado ganadoras del concurso «Speed Busters» que han obtenido un juego de PC del mismo, un imán y una camiseta:

Fernando Muñoz Moreno. Sevilla
Ignacio Martínez Indalecio. Almería
Juan Carlos Mengot Rioja. Valencia
Miguel Ángel Pinto Pérez. Vizcaya
Fernando Sevilla. Valladolid
Antonio José Colomer Ureña. Madrid
Antonio Miguel Poveda Sala. Alicante
Luis Alberto de Loma Ontalba. Madrid
Luis Daniel Castillo Lozano. Madrid
Oscar Sánchez Alaña. Vizcaya
Miguel Ángel Ribes Sastre. Castellón
Oscar Luján Piera. Barcelona
Juan Antonio García Romero. Málaga
Ignacio García García. Asturias
Miguel Angel Lecina Monge. Zaragoza
Unai Yañez Arroyo. Vizcaya
Raùl Padilla Cabrera. Madrid
Alberto Escribano Vizcay. Madrid
Germán Gallego García. Madrid
Enrique Melón Rodríguez. Tenerife
Albert Andreu Victoria. Barcelona
José Antonio Marín Cerezo. Madrid
Iago Pérez Ares. La Coruña
Robert Serrano Gil. Barcelona
Roberto Olivera Betes. Navarra

Suscríbete a Micromanía y elige tu oferta

¡Elige entre estas dos fantásticas ofertas de suscripción!

1 JOYSTICK «FIREBIRD»

12 números + Joystick 8.800 Ptas.

Suscríbete a Micromanía por un año (12 números) y consigue este Joystick «Firebird» que en las tiendas cuesta 8.800 Pesetas. ¡Prepárate para jugar en serio!



* 13 botones que controlan hasta 107 comandos de juego
* Controles de acelerador y timones de profundidad
* Ajustes listos para los juegos más populares
* Fácil instalación
* Sencilla configuración de los botones en un entorno gráfico
* Compatible con todos los juegos que soportan un joystick para PC

2 SÚPER DESCUENTO 25%

25% descuento

12 números por sólo 5.850 Ptas.

Si lo prefieres puedes suscribirte por un año a Micromanía y recibir en casa los próximos 12 números y sus CD-ROMS por sólo 5.850 Pesetas (en lugar de las 7.800 habituales). ¡Paga 9 y recibe 12!

Y además

- Los números extras que te tenemos preparados no te costarán más caros. Aprovéchate de los números especiales sin pagar más.
- Aunque se agote algún mes, tú tendrás tu ejemplar reservado.
- La recibirás cómodamente en casa. Para que estés siempre informado.

Envíanos tu solicitud de suscripción por **correo** (LA TARJETA DE LA DERECHA NO NECESITA SELLO) o llámanos de 9h. a 14,30h. ó de 16h. a 18,30h. a los **teléfonos** 91 654 84 19 ó 654 72 18. También puedes enviarnos el cupón por **fax** al número 91 654 58 72 o por correo eléctronico en la dirección **e-mail:** suscripcion@hobbypress.es

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO


Durante tres siglos el mundo conocido miraba hacia el horizonte con la esperanza de no ver aproximarse a los Vikingos.
PRODUCTO EN CASTELLANO
S·A·G·A
La furia de los Vikingos
Crea tus clanes, gestiona tus recursos, desarrolla tus ejércitos, construye naves drakkars y parte hacia la conquista. Esta es la misión sagrada que se te ha confiado. Triunfa y se te abrirán las puertas de Valhalla.
• Controla tu clan. Domina a otros pueblos.
• Usa el editor de mapas para crear tus propios entornos.
• Encontrarás gigantes, vikingos, enanos, trolls, elfos, centauros..., cada uno con características, armas, herramientas, estructuras, fuerzas y habilidades propias.
• Cuatro escuelas de magia, diferentes estaciones del año, tres niveles de zoom.
• Banda sonora original de música celta.
• Opción multijugador: hasta 8 jugadores por red o internet.
Un Juego de leyenda para PC CD-ROM
S·A·G·A
Rage of the Vikings
CRYO
INTERACTIVE ENTERTAINMENT
Copyright ©1999 Cryo Interactive Entertainment
Distribuye: Friendware • Francisco Remiro, 2, edificio A • 28028 Madrid
Tel. 91 308 34 46 • Fax 91 308 52 97 • www.friendware-europe.com